



E S P A Ñ O L

[TOONSTRUCK]

- Contenido -

2	INSTALACION
2	COMIENZO DEL JUEGO
3	INTRODUCCION
4	PERSONAJES
4	PANTALLA TITULO
6	COMENZAR UN JUEGO NUEVO
6	COMO JUGAR
7	CONTROLES DEL CURSOR
7	VER OBJETOS
7	USAR OBJETOS
8	ALMACENAR OBJETOS
8	COMBINAR OBJETOS
8	FLUX TARAMBANA
9	HABLAR CON EXTRAÑOS
10	CARGAR Y GUARDAR PANTALLAS DEL JUEGO
11	PANTALLA DE OPCIONES
12	TECLAS DE FUNCION
13	CONSEJOS
14	COMO JUGAR
21	LOCALIZACION/RESOLUCION DE PROBLEMAS DE TOONSTRUCK
23	LOCALIZACION/RESOLUCION ADICIONAL DE PROBLEMAS
24	CREDITOS

Instalación

Por favor sigue los pasos siguientes para comenzar tu aventura:

Windows® 95:

Introduce el Disco Uno en la unidad CD ROM.
Tras unos segundos aparecerá un panel de instalación.
Haz clic en **INSTALL (INSTALAR)** para instalar el juego.
Sigue las instrucciones en pantalla.

Alternativa 1:

Introduce el Disco Uno en la unidad CD ROM.
En la barra de tareas selecciona **INICIO** y luego **EJECUTAR**.
Haz clic en **EXAMINAR**.
Pincha en **BUSCAR EN** y selecciona el icono del CD.
Haz clic en **SETUP.EXE** y luego en **ABRIR**.
Haz clic en **ACEPTAR** para arrancar el instalador.
Sigue las instrucciones en pantalla.

Alternativa 2:

Abre la ventana de **MS DOS** y sigue las instrucciones de instalación bajo **DOS**.

(Ten en cuenta que te recomendamos instalar Toonstruck desde **MS DOS**)

Windows 3.x:

Entra en **DOS** y sigue las instrucciones de instalación bajo **DOS**.

DOS:

Introduce el Disco Uno en la unidad CD ROM.
Cambia a tu unidad de CD. Por ej., D: (←enter→) (intro)
Teclea: **INSTALL** (←enter→) (**INSTALAR** (←intro→))
Sigue las instrucciones en pantalla.

Comienzo del juego

Windows® 95:

Introduce el Disco Uno en la unidad CD ROM.
Tras unos segundos aparecerá un panel de control.
Haz clic en **PLAY (JUGAR)** para iniciar el juego.

Alternativa 1:

En la barra de tareas selecciona **INICIO** y luego **EJECUTAR**.
Haz clic en **EXAMINAR**.
Pincha en **BUSCAR EN** y haz clic en la letra de la unidad donde está instalado el juego.
Haz clic en los directorios donde está instalado el juego. Por ej.,:
Haz clic en **BURST (ARRANCAR)** y luego en **TOONSTRK**.
Haz clic en **TOONSTRK.BAT** y luego en **ABRIR**.
Haz clic en **ACEPTAR** para iniciar el juego.

Alternativa 2:

Abre la ventana de **MS DOS** y sigue las instrucciones bajo **MS DOS**.

(Ten en cuenta que te recomendamos jugar Toonstruck desde **MS DOS**)

Windows 3.x:

Ve a **MS DOS** y sigue las instrucciones bajo **MS DOS**.



DOS:

Introduce el Disco Uno en la unidad CD ROM.

Ve a la unidad donde has instalado el juego. Por ej., C: <enter> (intro)

Ve al directorio donde has instalado el juego. Por ej.,

CD\BURST\TOONSTRK

Teclea TOONSTRK<enter> (intro) para iniciar el juego.

Requisitos del sistema:

Configuración mínima:

PC 486/66 o 100% compatible

MS DOS 5.0 o superior

30 Mb de espacio libre en disco duro

Ratón

8 Mb RAM

Tarjeta de vídeo SVGA 256 (VLB / PCI)

Lector de CD ROM de doble velocidad

Tarjeta de sonido de 8 bits

Configuración recomendada:

PC Pentium o 100% compatible

MS-DOS 5.0 o superior

30 Mb de espacio libre en disco duro

Ratón

16 Mb RAM

Tarjeta de vídeo de SVGA 1 Mb

Lector CD ROM de cuádruple velocidad

Tarjeta de sonido estéreo de 16 bits



Introducción

Eres Andrés Truldo pero desearías no serlo.

Solías ser un animador creativo que soñaba con cambiar los aburridos dibujos animados de los sábados por la mañana. Pero ese sueño quedó atrás.

Diez años trabajando en el empalagoso show de Flafy Flafy Ban Ban han dejado tu autoestima bajo mínimos y tu imaginación llena de huecos. Tu vida se escabulle poco a poco. Estás vencido, te sientes patético.

Una sombra cobarde de lo que eras. Un pellejo. Y aún hay más degradación almacenada.

Tu creativamente impotente jefe Arsenio Ricino, te ha ordenado crear un nuevo show lleno de...más conejitos.

"No," le dices. "No lo haré. Tengo mi dignidad, y si tengo que dibujar uno más de esos conejitos de peluche empalagosos, ivomitare putrefacción rosa!"

Pero lo que realmente le dices es: "Claro jefe. Lo que usted diga jefe."

Vuelta al tablero de dibujo, pero no hay nada para dibujar y no nos referimos al papel. Tu creatividad está bloqueada. Vacía. Estas muerto del cuello para arriba. Así que haces lo que haría cualquier empleado consumido y subestimado: te quedas dormido.

Cuando despiertas, fuera hay una tormenta tremenda y están echando en la televisión el show de Flafy Flafy Ban Ban. ¿¿¿ A las 4:00 de la madrugada.??? ¿Qué está haciendo esa conejita? ¿Por qué está bailando y riendo tontamente? ¡Esa coneja se está burlando de tu existencia!

De repente, en un extraño accidente (hablando en términos de juego puesto que no queremos atascarnos con los detalles del viaje), te ves atrapado en el mundo de los dibujos animados que tú mismo has creado.

Es aquí donde descubrirás si tienes fuerza de carácter o debilidad en las rodillas. Agallas o urticaria.

Y, si estás preparado para ello, lucha en una guerra entre el bien y el mal.

Pero, por supuesto en una pantalla de color, nada es realmente tan blanco ni tan negro. Compruébalo por ti mismo.

Personajes

Andrès Truido

Una vez soñó con cambiar el mundo de los dibujos animados. Ahora sólo se cambia de botas.

Mientras que para algunos esto puede sonar demasiado deprimente, un jugador experimentado sabe que el verdadero Drew vencerá. Un Drew recargado, renovado, redimido.

Flux Tarambana

Flux es una nerviosa y peculiarmente sarcástica...cosa morada.

¿No es algo extraño que Andrès haya tenido problemas en vender su dibujo animado favorito?

Flux, este adorable e irrisorio amigo de Andrès, siempre dice lo que piensa y lo que no.

Aunque deja caer insultos personales hacia Andrès, daría su vida por él.



La pantalla de título



Después de haber instalado el juego por primera vez y haber advertido a tus amigos que "¡no lo toquen o les...les...bueno, que no lo toquen!" la Pantalla de Título aparecerá con las siguientes opciones para que puedas seleccionar: (P.D. La Pantalla de Título aparecerá cada vez que juegues).



comenzar un juego nuevo
cargar un juego guardado
ver introducción
teclas de función
créditos
salir

Resalta la opción que quieres seleccionar utilizando el ratón y luego presiona cualquiera de los dos botones del ratón, **←enter→** o **←return→** para seleccionarla.

Comenzar un juego nuevo

Gracias a la maravillosa tecnología de la era moderna, al seleccionar esta opción automáticamente se iniciará la secuencia de introducción del juego que termina en el palacio donde Andrès y Flux empezaron su aventura.

Cargar un juego guardado

Tan extraño como pueda parecer, seleccionando esta opción irás de forma mágica a Cargar una Pantalla de Juego Guardado.

¡Imagínatelo!

Aquí es donde puedes seleccionar un juego guardado previamente para seguir jugando.

Y por si esto no fuera suficiente, se puede acceder también a esa misma pantalla en cualquier momento mientras estás jugando, presionando la tecla **←F6→** (¡ver más detalles emocionantes abajo!)

Ver introducción

Si seleccionas esta opción, se iniciará la secuencia de introducción. Al final de la introducción, volverás a la Pantalla de Título.

Teclas de función

Esta opción te llevará a una pequeña pantalla donde podrás ver quién es quién en el mundo de las teclas de función. ¡Más detalles por venir!

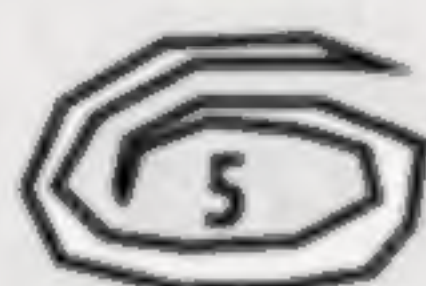
Créditos

Tras haber jugado a "¿Adivina Quién está Hablando Ahora?!" y estar muriéndote de ganas de saber qué dementes están detrás de esta aventura amorosa, resuelve el misterio viendo los créditos seleccionando esta opción.

NOTA: Tendrás otra oportunidad de ver los créditos después de haber acabado el juego y haber visto el final.

Salir

Seleccionando esta opción volverás a MS DOS o a Windows dependiendo de donde estabas cuando comenzaste esta locura.



Comenzar un Juego Nuevo

Seleccionando Comenzar un Juego Nuevo en la Pantalla de Título irás directamente a ese mundo que nos gusta llamar Toonstruck.

Para que te aclimates a tu nuevo entorno, serás invitado a una corta representación conocida como la secuencia de introducción.

Aquí es donde conocerás el show de Flafy Flafy Ban Ban, al animador Andrès Truido. Verás dónde trabaja, verás a su jefe Arsenio Ricino darle un plazo de tiempo imposible de cumplir para dibujar una completa y nueva línea de empalagosos conejitos, y lo verás quedarse atrapado en un mundo de dibujos animados creados por él mismo. Es aquí donde Andrès se encuentra con su personaje favorito, Flux, y con el monarca de Contentilandia, el rey Hugo.

Secuencias de película como la de introducción aparecerán periódicamente durante el juego. Estas cortas secuencias animadas son una gran fuente de pistas y de información sobre los lugares y sobre otros personajes. Cuando estés viendo una secuencia de película, no podrás dirigir la acción.

Tras la secuencia de introducción, se verá a Andrès y a Flux entrando en escena desde la sala del Trono (por el centro, en las escaleras). Tan pronto como esto ocurra, verás que la puerta de la sala del Trono se abre ligeramente y que asoma la mano amarilla del rey Hugo para poner un letrero de "No molestar" por fuera de la puerta. La mano desaparecerá detrás de la puerta que se cierra rápidamente.

Aquí es donde entras tú, como Andrès y comienza tu aventura interactiva a través de Toonstruck.

Jugar

Controles del cursor

El cursor es tu mejor amigo en Toonstruck. Aprende sus formas, trátalo correctamente y evitarás una montaña de disgustos (o te puede llevar directamente hacia un montón de problemas, ¡si eso es lo que estás buscando!)

Dependiendo de lo que el cursor esté señalando y del botón del ratón que presiones, puedes usar el cursor para:

Ir a

Mirar a

Coger

Usar

Hablar con

Salir de escena

Cuando el cursor es una flecha en diagonal:



Haz clic con el botón derecho o izquierdo del ratón para que Andrès vaya hacia una u otra dirección.



Cuando el cursor es una mano que señala (sobre salidas, caminos, puertas, etc.):



Haz clic con el botón izquierdo para ir hacia la salida y abandonar la escena y con el botón derecho para abandonar la escena inmediatamente (cuando sea posible).

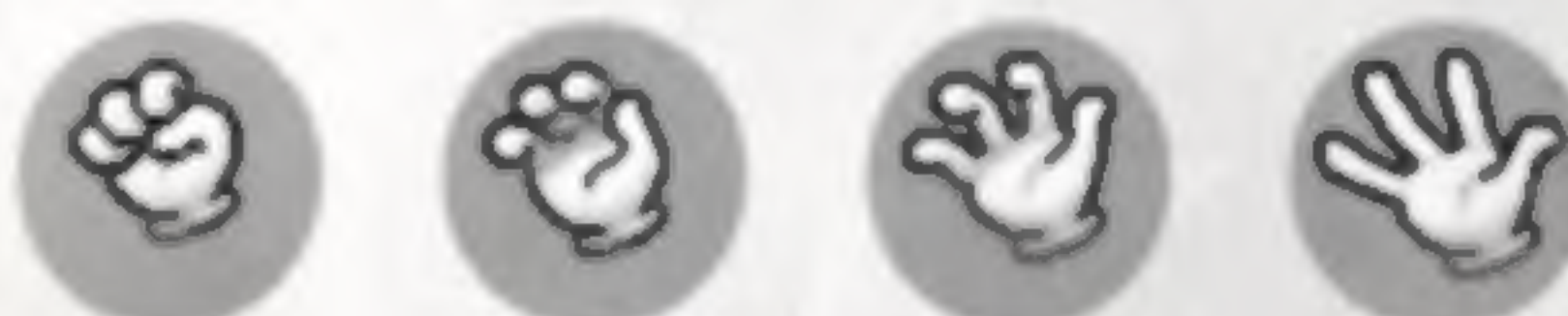
Cuando el cursor es una lupa:



Haz clic con el botón derecho para obtener una descripción de lo que está señalando el cursor. También puede hacerse con el izquierdo.

Cuando el cursor es una mano que se abre y se cierra:

Haz clic con el botón izquierdo para "usar" y con el derecho para obtener una descripción de lo que está señalando el cursor.



Cuando el cursor es una dentadura "parlante":

Haz clic con el botón izquierdo para hablar con alguien y con el derecho para conseguir una descripción del personaje que está señalando el cursor.



Cuando el cursor es una mano que "coge":

Haz clic con el botón izquierdo para coger algo y con el derecho para conseguir una descripción de lo que está señalando el cursor. (El cursor se transforma en el objeto que coges.)



Mirar Objetos

En tus desplazamientos por Toonstruck, te encontrarás muchos objetos, en otras palabras, un mundo entero lleno de cosas útiles. Si te encuentras con un objeto con el que puedas interactuar, verás aparecer su nombre subtulado (en la parte inferior de la pantalla).

Para conseguir una descripción más exhaustiva de un objeto que te interese, usa el ratón para mover el cursor sobre el objeto y luego haz clic con el botón derecho.

Usar objetos

Tras haber cogido un objeto, puedes "usarlo" moviéndolo sobre otro objeto o personaje que esté en la escena actual y haciendo clic en el botón izquierdo del ratón.

Oirás un sonido tonto si el objeto no se puede utilizar en un área determinada de la escena.

Alternativamente, mueve el cursor sobre el saco del inventario (ver más abajo) y haz clic con el botón izquierdo para colocar el objeto en tu inventario.

Atajo: cuando el cursor sea un objeto, haz clic con el botón derecho en cualquier momento y el objeto quedará guardado de forma inmediata en el saco del inventario.

Almacenar objetos



Cuando empieces tu aventura en Toonstruck, te darán un saco "sin fondo" azul para llevar todas las chucherías y chismes importantes que cojas. En la parte inferior izquierda de la pantalla verás el pequeño saco azul (no te preocupes, es más grande de lo que parece). Si haces clic con el botón izquierdo o con el derecho sobre el saco, podrás ver un primer plano de su contenido.



Este primer plano sirve como pantalla del inventario donde podrás almacenar útiles objetos para usarlos en el futuro.

Haz clic con el botón derecho para examinar más de cerca un objeto en el inventario.

Haz clic con el botón izquierdo sobre un objeto para cogerlo; el cursor se transformará en ese objeto.

Haz clic con el botón izquierdo o con el derecho (sobre un recuadro vacío) para devolver el objeto al saco.

Con o sin objeto, quita el cursor de los recuadros y haz clic con el botón izquierdo o con el derecho para salir de la pantalla del inventario y volver al juego.

Combinar objetos

Algunos objetos se pueden combinar con otros para crear un tercer objeto distinto.

Para combinar objetos haz clic en la pantalla del inventario con un objeto (cuando el cursor se haya transformado en ese objeto) sobre otro objeto.

Si los objetos se pueden combinar, verás aparecer un objeto diferente en el inventario.

Si no se pueden combinar, oirás un sonido tonto.

Flux Tarambana

Flux es el amiguete morado que te acompaña en el juego (ver más detalles sobre él en el apartado de Personajes).

Algunas veces durante tu aventura, podrás dirigir las acciones de Flux para ayudar a Andrès en una determinada situación. En otras palabras, ¡puedes mandarle hacer el trabajo sucio!

Y eso es una ventaja porque al ser un personaje animado, Flux es capaz de hacer cosas que acabarían con un ser humano debilucho como tú. (Algunas de las proezas de Flux consisten en caer desde grandes alturas o acceder a lugares que Andrès no puede.)



Haz clic con el botón izquierdo sobre Flux para transformar el cursor en un icono de Flux.

En algunos sitios podrás hacer clic con el botón izquierdo en el icono de Flux sobre un área u objeto determinado para “usar” a Flux con ese área u objeto.

Oirás un sonido tonto si no se puede conseguir nada útil con Flux sobre esa parte de la escena.

Haz clic con el botón izquierdo con el icono de Flux encima de Flux o con el botón derecho en cualquier parte para volver el cursor a su estado normal.

Haz clic con el botón derecho sobre Flux (cuando no tenga un objeto) para conseguir una descripción de tu amigo morado.

Hablar con extraños

Olvida lo que te ha dicho tu madre. Necesitarás hablar con un montón de bichos raros si quieres resolver los misterios de Toonstruck.

Casi todos los extraños y maravillosos personajes que Andrés y Flux conocen tendrán algo que decir, ya sea algo útil, hostil o simplemente un galimatías!

Algunas veces puedes volver a hablar con un personaje con el que ya has hablado antes y obtener información nueva. Tópicos de conversación adicionales pueden surgir como resultado de algo que has aprendido o descubierto en otro lugar.

Para hablar con un personaje, mueve el cursor sobre él y haz clic con el botón izquierdo cuando veas que el cursor se transforma en una Dentadura “parlante”.

Nota: Si el cursor no se transforma en una dentadura parlante, entonces no podrás hablar con ese personaje.

Tras un intercambio de saludos, un icono con un Cubito de Hielo y un icono con una Mano aparecerán en la parte inferior de la pantalla.

Tú controlas el flujo de la conversación haciendo clic en esos iconos.

Haz clic en el Cubito de hielo para “romper el hielo” con el personaje con el que estés hablando en ese momento. Así iniciarás una conversación general con ese personaje.

Cuando termina la conversación, los iconos del Cubito de hielo y de la Mano reaparecerán en la parte inferior de la pantalla.

Fíjate en que el Cubito se ha fundido un poco. Cada vez que hagas clic en el Cubito se fundirá un poco más.

Cuando el Cubito se ha fundido del todo, quiere decir que has agotado los tópicos generales de conversación con ese personaje.

Durante la conversación puede que también veas aparecer otros iconos en la línea de iconos de diálogo.

Estos iconos representan tópicos específicos de conversación. Haz clic en un icono de tópico para iniciar la conversación sobre ese tema en particular.

Si haces clic en el icono de la Mano se acabará la conversación.

Atajo: Para terminar una conversación, haz clic con cualquiera de los botones del ratón en cualquier parte menos en un icono de conversación.

Guía de Funciones y Control del Juego



Cuando juegas a Toonstruck, puedes guardar tus progresos, lo que te permite apagar tu ordenador y comenzar de nuevo más tarde desde el mismo punto en que lo dejaste.

Para acceder a esta opción presiona la tecla {...F5...} en cualquier momento en el que tengas el control (por ej., ni durante conversaciones ni cuando estés viendo una secuencia de película.) Puedes salir del juego desde esta pantalla así como haciendo clic en Salir.

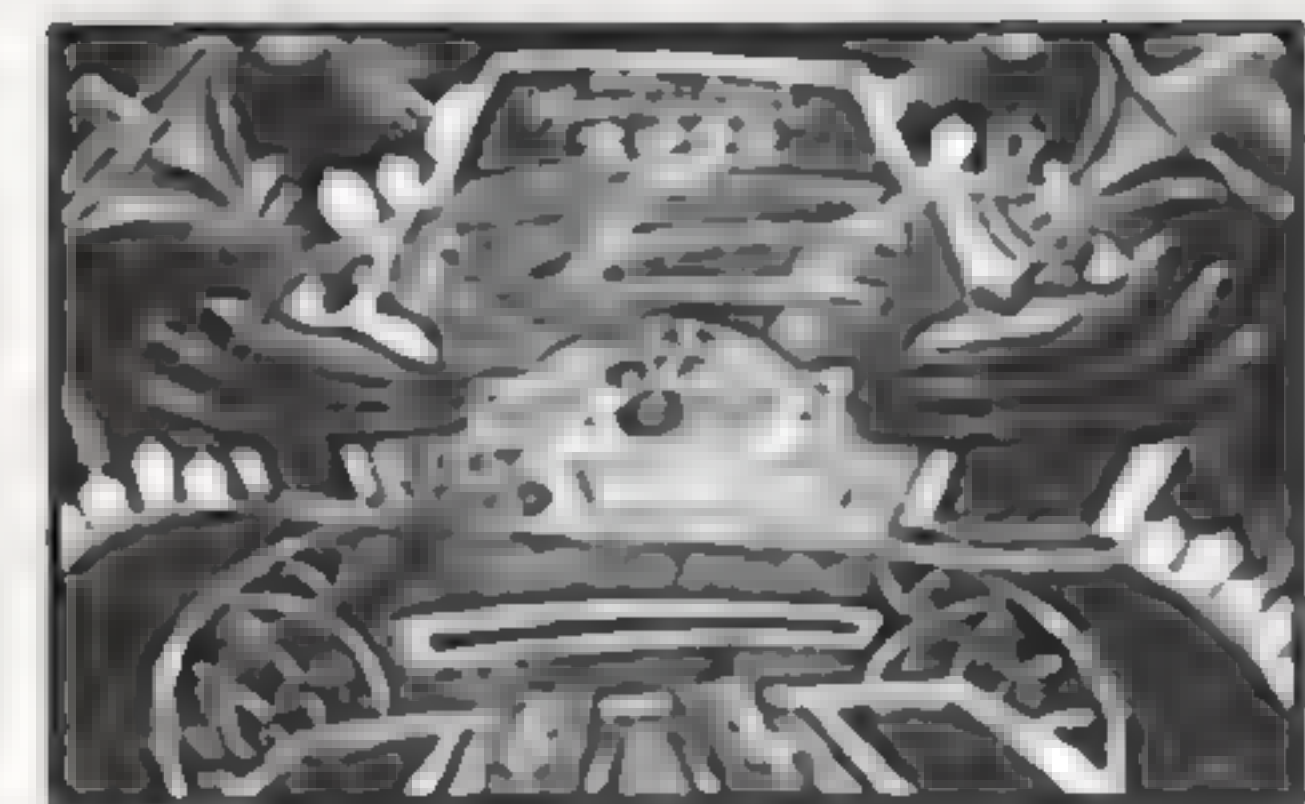
Hacer clic en Jugar para volver a jugar el juego.



Para volver a poner un juego previamente guardado, usa la función Cargar.

Puedes acceder a esta opción en cualquier momento desde la Pantalla de Título o durante el juego presionando la tecla {...F6...} (durante una conversación o mientras estés viendo una secuencia de película). Puedes salir del juego desde esta pantalla, así como también haciendo clic en Salir.

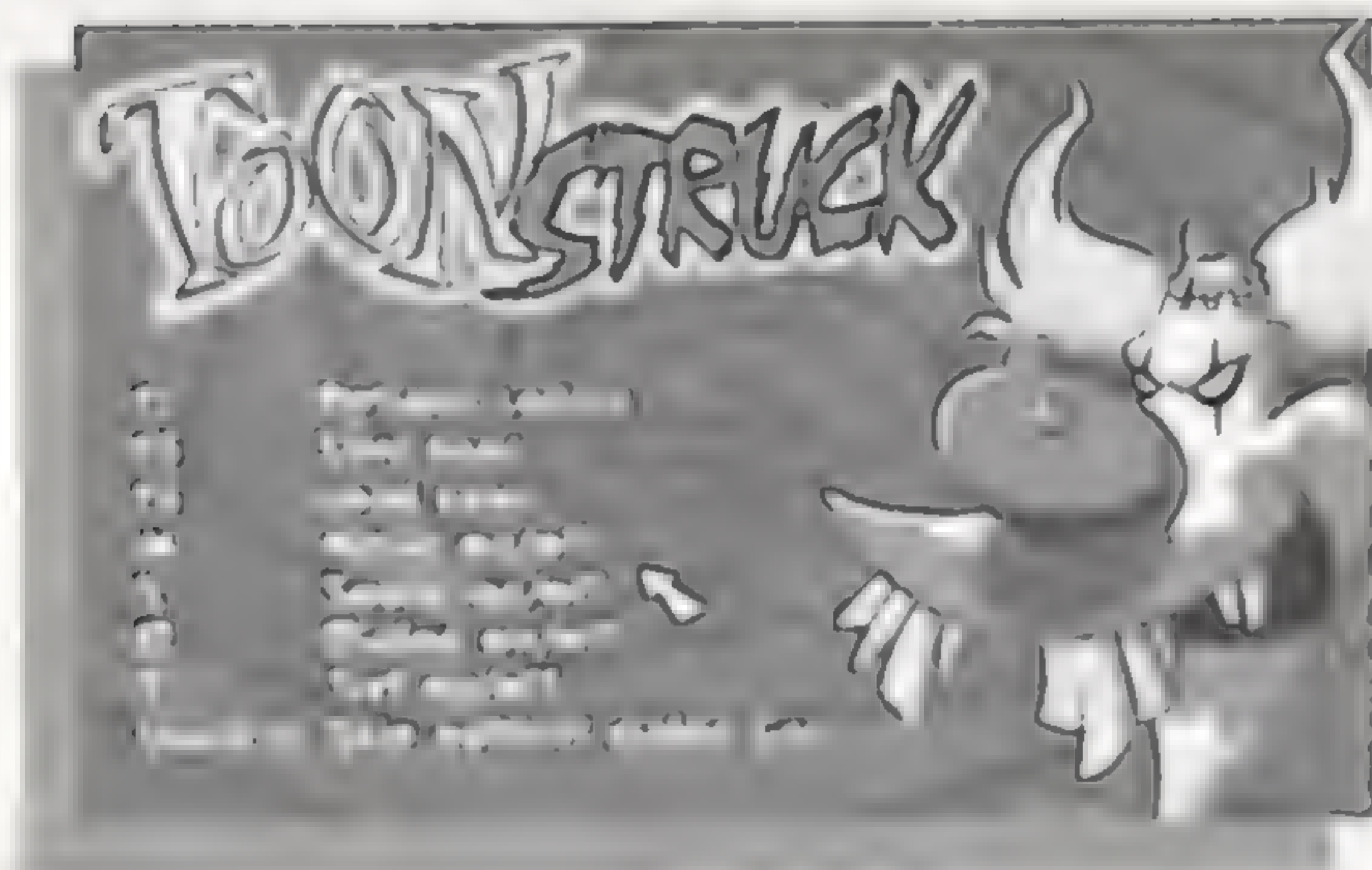
Haz clic en Jugar para volver a jugar el juego.



La Pantalla de Opciones, también llamada cariñosamente el MANIPULADOR MULTIMEDIA 2000, es realmente un magnífico y útil lugar para ir de visita. ¡Te traerá mucha suerte! Charlie Franklin de Peoria lo visitó y dos días después le tocó la lotería en Indiana. ¿Mera coincidencia?

Pensamos que no. Presiona **⌘-F1** para ver la Pantalla de Opciones. Aquí podrás seleccionar o cambiar los elementos siguientes moviendo los deslizadores o los botones:

- 1. MUSICA:** Control independiente del volumen de la música de fondo.
- 2. VOZ:** Control independiente del volumen del diálogo del juego.
- 3. EFECTOS SONOROS:** Control independiente del volumen de los efectos sonoros del juego.
- 4. TEXTO OFF/Tipo 1, Tipo 2:** Elige entre tipo de letra Grande o Pequeña o que no aparezca texto.
- 5. VELOCIDAD DEL TEXTO:** Ajusta la duración de la permanencia del texto visible en pantalla usando el deslizador de Velocidad de Texto.
- 6. MODO DE VIDEO:** Selecciona entre reproducción de video a Alta definición o a Baja definición. Elige Baja def., si tu ordenador tiene problemas para reproducir los segmentos animados en pantalla completa.
- 7. JUGAR:** Se vuelve al juego.
- 8. SALIR:** Sales del juego (a MS DOS o a Windows).



La siguiente lista contiene las teclas de función específicas que están disponibles mientras estás jugando a Toonstruck.

F1 Pantalla de Opciones

F5 Guardar Juego

F6 Cargar Juego

M Música on/off

S Efectos Sonoros on/off

D Diálogo on/off (como en la Pantalla de Opciones, al quitar el diálogo automáticamente aparece el texto en pantalla.)

T Texto on/off

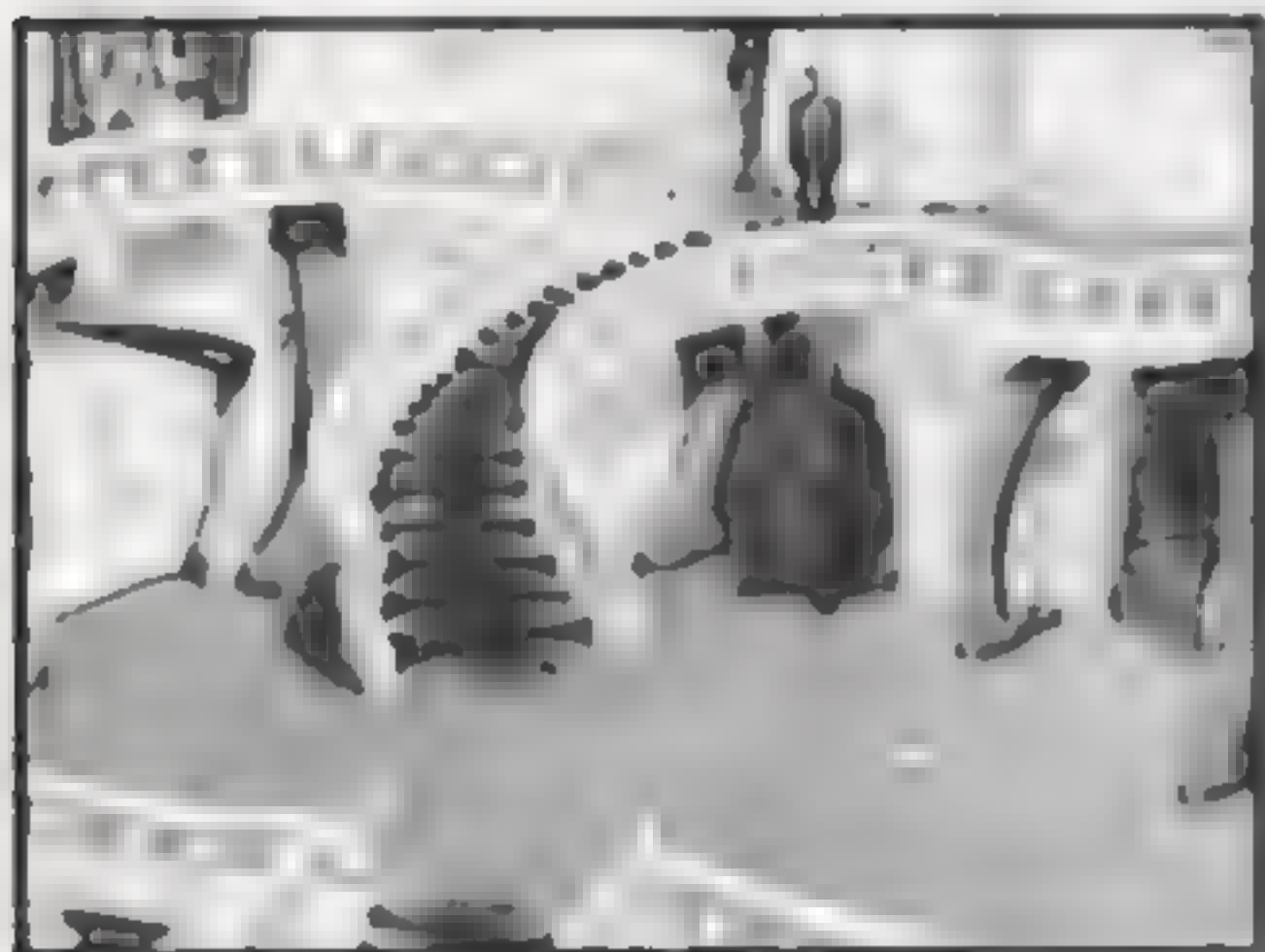
Espacio o ESC Pasar a la siguiente línea de diálogo (sólo pasa a la siguiente línea de diálogo, si es que hay alguna, durante las conversaciones)



SI TOONSTRUCK ES TU PRIMERA AVENTURA, LO SENTIMOS MUCHO. PROBABLEMENTE DEBERIAS INTENTAR HACER ALGO. NO HAY MUCHO MAS QUE TE PODAMOS CONTAR. SIN EMBARGO, SI ES TU PRIMER JUEGO DE AVENTURAS, O SI TIENES LA SENSACION DE QUE TUS PROGRESOS EN TOONSTRUCK SON TAN LEEEEEENTOS COMO LA MELAZA EN JUNIO, POR FAVOR RECUERDA LAS FACILES SUGERENCIAS SIGUIENTES:

- 1.** Mira todo atentamente. a veces las pistas estan justamente delante de tu cara, así que examina todo, toca todo y familiarízate con todas las sacadas posibles. En caso de despresurización de la cabina, las mascarillas de Carnaval saldrán automáticamente
- 2.** ¡Sé entrometido! ¡Sigue adelante! Somete a interrogatorio a cualquiera que te encuentres sobre cualquier cosa que saque en tu linda cabecita. Obtén información sobre cualquier tema posible bajo el sol y sobre todos los objetos que tengas. Saca previamente un tema a colación si quieres. (Aprenderás más rápido si te equivocas!)
- 3.** Guarda el juego regularmente. Este juego no es fácil y una manera de seguir adelante es no quedarse atrás. Guarda tus progresos... aunque sean patéticos
- 4.** Haz anotaciones. Este juego abarca muchos lugares, situaciones e incontables personalidades (y trastornos de la personalidad). Asegúrate de anotar información y pistas cruciales para posterior referencia
- 5.** Usa el ratón para buscar. Mueve el cursor sobre objetos que puedan ayudarte a encontrar cosas claves con las que poder interactuar posteriormente
- 6.** Y....No olvides limpiarte los dientes con seda dental.

¡HOLA! LAS SIGUIENTES PAGINAS CONTIENEN UNA DESCRIPCION PASO A PASO DE LAS DOS PRIMERAS ESCENAS. NO LEAS ESTO SI TE GUSTA SER SORPRENDIDO (O SI TE DA DOLOR DE CUELLO EL SOSTENER TU CABEZA!)



El Ingeniero del rey Hugo

Desde el vestíbulo del Palacio (el lugar del comienzo de tu aventura) Andrès y Flux bajan las escaleras y cruzan la puerta de la derecha de la pantalla (Por el camino Andrès y Flux pasarán al lado de un armario).

Mueve el cursor por la puerta y presiona el botón izquierdo del ratón.

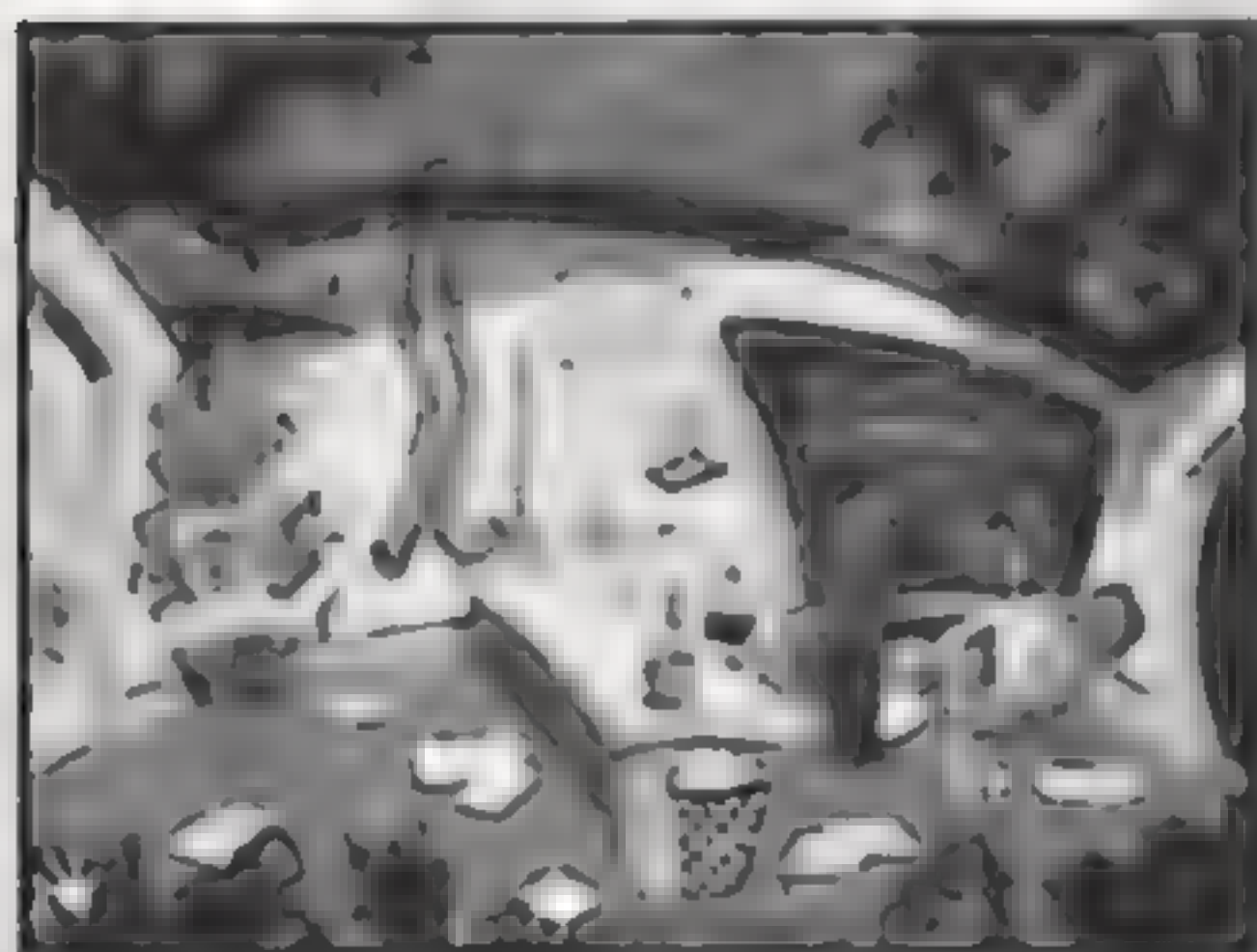
Andrès y Flux están ahora en el Laboratorio.

Serán recibidos por un nervioso pájaro de aspecto gracioso que viste una bata de laboratorio.

Aparentemente, el pobre pájaro ha perdido sus gafas.

Como Andrès descubrirá más tarde, este pájaro es Cachivache el ingeniero del rey Hugo.

Intenta hablar con Cachivache.



Para hablar, mueve el cursor sobre Cachivache, haz clic con el botón izquierdo cuando veas la dentadura "parlante".

Desgraciadamente, Cachivache no tiene tiempo para charlar, encontrar sus gafas es de máxima prioridad!

Cachivache no informará a Andrès y a Flux sobre su misión hasta que no encuentre sus gafas. Deja el Laboratorio y vuelve al vestíbulo del Palacio.

¡Andrès necesita una misión!

Intenta dejar el palacio saliendo desde el vestíbulo hacia el sur.

Descubrirás que Andrès no abandonará el palacio hasta que no sepa cuál es su misión.

Así que primero debes ayudar a Cachivache a encontrar sus gafas antes de poder dejar el palacio del rey Hugo.

El Mayordomo Juanete

Andrés y Flux suben las escaleras y cruzan la puerta hacia la izquierda de la pantalla.
Andrés y Flux están ahora en la Sala de Trofeos.

Hay un extraño personaje con forma de pie sacándole brillo a los trofeos del rey Hugo.

Tal y como Andrés y Flux descubrirán más tarde, ese es el Mayordomo del palacio, Juanete,... ¡y un juego de palabras bastante triste!

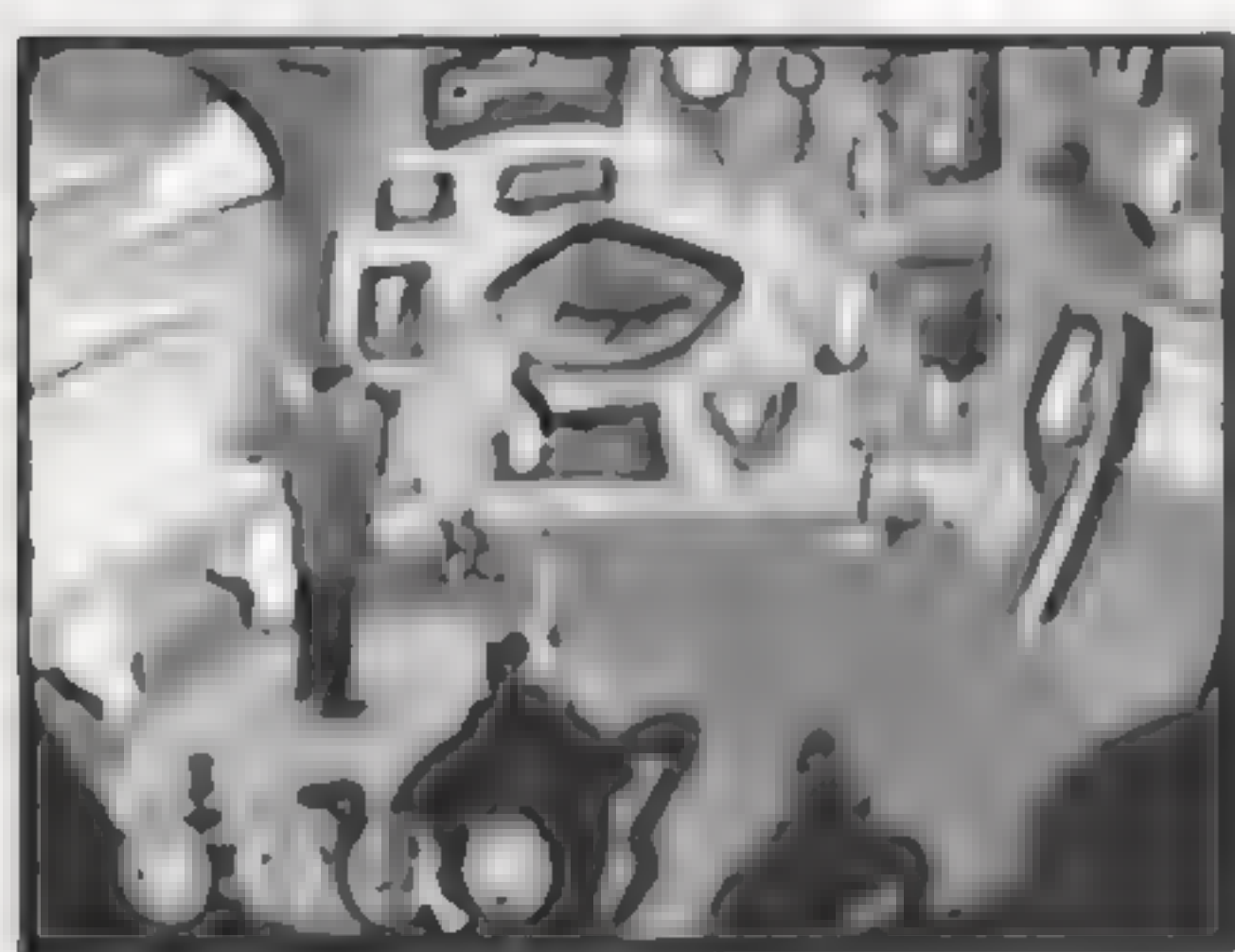
Habla con Juanete y pregúntale sobre Cachivache.

Tras llamar la atención de Juanete, aparecerán en la parte inferior de la pantalla un icono de un Cubito de hielo y otro de una Mano.

Tú controlas el flujo de la conversación haciendo clic en los iconos.

Haz clic en el Cubito de hielo para "romper el hielo" con el Mayordomo Juanete.

Cuando la conversación termine, los iconos del Cubito y de la mano reaparecerán en la parte inferior de la pantalla.



Haz clic sobre Cachivache cuando su cara aparezca como un tópico de conversación.

Juanete informa a Andrés de que Cachivache está siempre "perdiendo" sus gafas en el bolsillo de su bata.

Termina la conversación con Juanete.

Haz clic sobre el icono de la mano para terminar la conversación.

Atajo: haz clic sobre cualquier lugar menos en un icono de conversación para terminar la conversación.

Vuelta al laboratorio

Regresa al vestíbulo del Palacio.

Baja las escaleras y regresa al laboratorio.

Atajo: Una vez que has dejado la Sala de Trofeos y estás en el vestíbulo del palacio, mueve el cursor sobre la puerta del laboratorio y haz clic con el botón derecho para acceder inmediatamente al laboratorio.

Habla de nuevo con Cachivache.

Esta vez Andrés sugiere a Cachivache que debería buscar las gafas dentro de su bolsillo.

Cachivache mira dentro de su bolsillo, encuentra las gafas y se las pone.

Andrés y Flux se presentan y Cachivache les informa sobre su misión de alto secreto.

Durante esta conversación, Cachivache le dará a Andrés un plano azul del Malificador y un saco sin fondo para guardar todos los objetos que recoja durante su misión.



Fíjate que cuando Cachivache le entrega a Andrés el saco sin fondo, aparece un icono del saco en la esquina inferior izquierda de la pantalla.



Si haces clic con el botón izquierdo sobre el icono del saco, podrás ver el interior y su contenido.

Hasta el momento, el único objeto que hay en el saco es el plano azul que Cachivache le ha dado a Andrés.

Una vez que Cachivache ha terminado de informar a Andrés y a Flux, deja el laboratorio.

Una Puerta Cerrada

Andrés y Flux cruzan el vestíbulo y caminan hacia la puerta de la izquierda (que se encuentra debajo de la Sala de Trofeos).

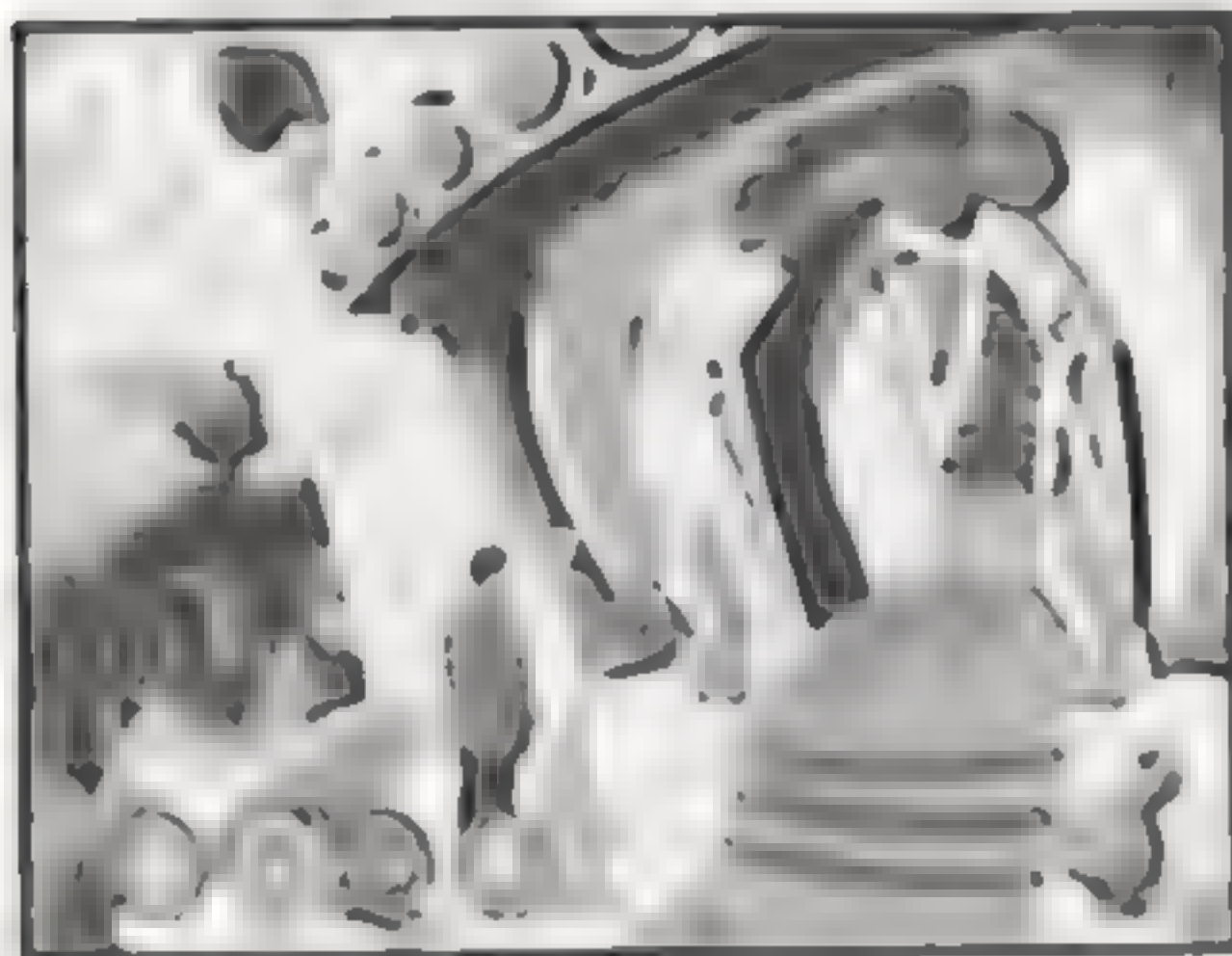
Intenta abrir la puerta.

Mueve el cursor sobre la puerta, este se transformará en una mano que se abre y se cierra, haz clic con el botón izquierdo para intentar abrir la puerta.

Andrés descubre que la puerta está cerrada.

Dirígete hacia la parte inferior de la pantalla.

Los Guardas del Palacio



Andrés y Flux están ahora fuera del palacio del rey Hugo.

Habla con los guardas del palacio.

Realizan su pequeño baile de "bienvenida" para Andrés y Flux.

Al guarda de la izquierda, Tango, se le cae una llave.

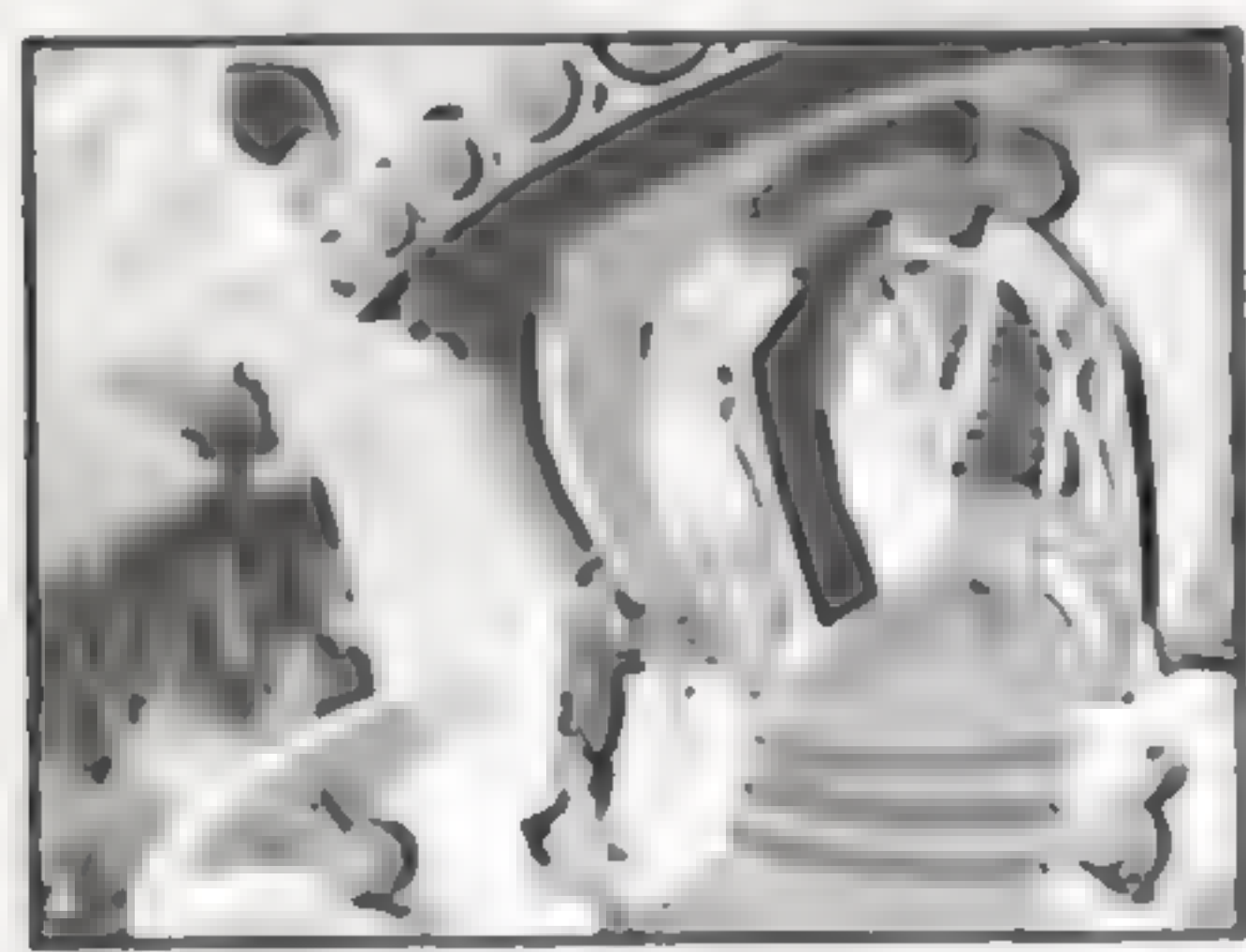
Al final del baile, Tango ve la llave en el suelo y la recoge.

Habla de nuevo con los guardas, esta vez haz clic con el botón izquierdo en el icono de conversación del Guarda Sonriente.

Los guardas realizarán su terrible baile otra vez... ¡Intenta no gritar!

A Tango se le volverá a caer la llave.

Esta vez, antes de que acabe el baile, recoge la llave de los escalones y guárdala en el saco.



Mueve el cursor sobre la llave, este se transformará en una mano que "grape", haz clic en el botón izquierdo para coger la llave

Mueve el icono de la llave sobre el saco y haz clic con el botón izquierdo.

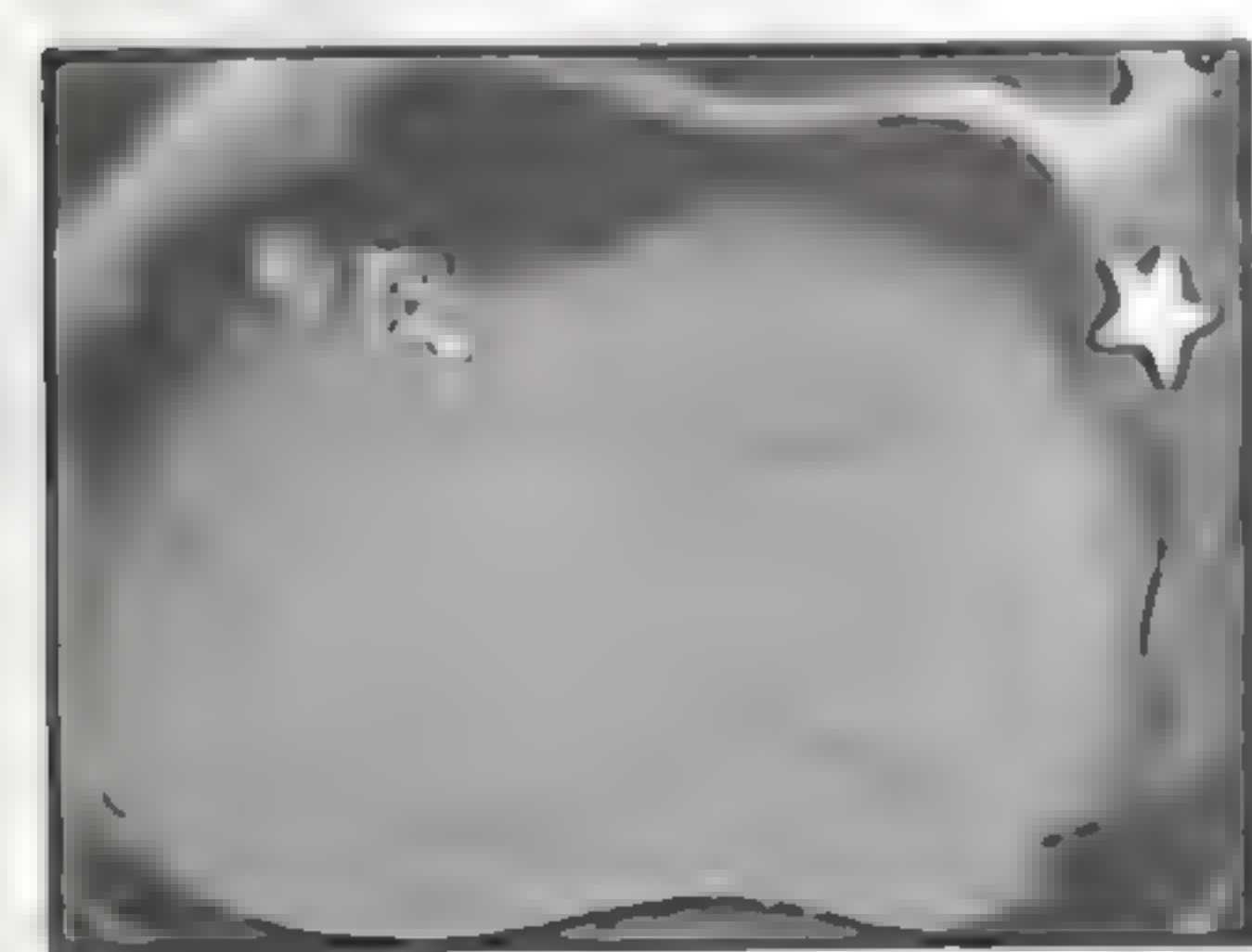
Atajo: haz clic con el botón derecho en cualquier sitio y la llave quedará guardada automáticamente dentro del saco.

El Dormitorio del rey Hugo

Regresa al interior del palacio y coloca la llave en la puerta cerrada de la izquierda de la pantalla.

Haz clic en el saco para ver la pantalla de primer plano mostrando los efectos del saco.

Haz clic con el botón derecho sobre la llave para conseguir una descripción de ella.

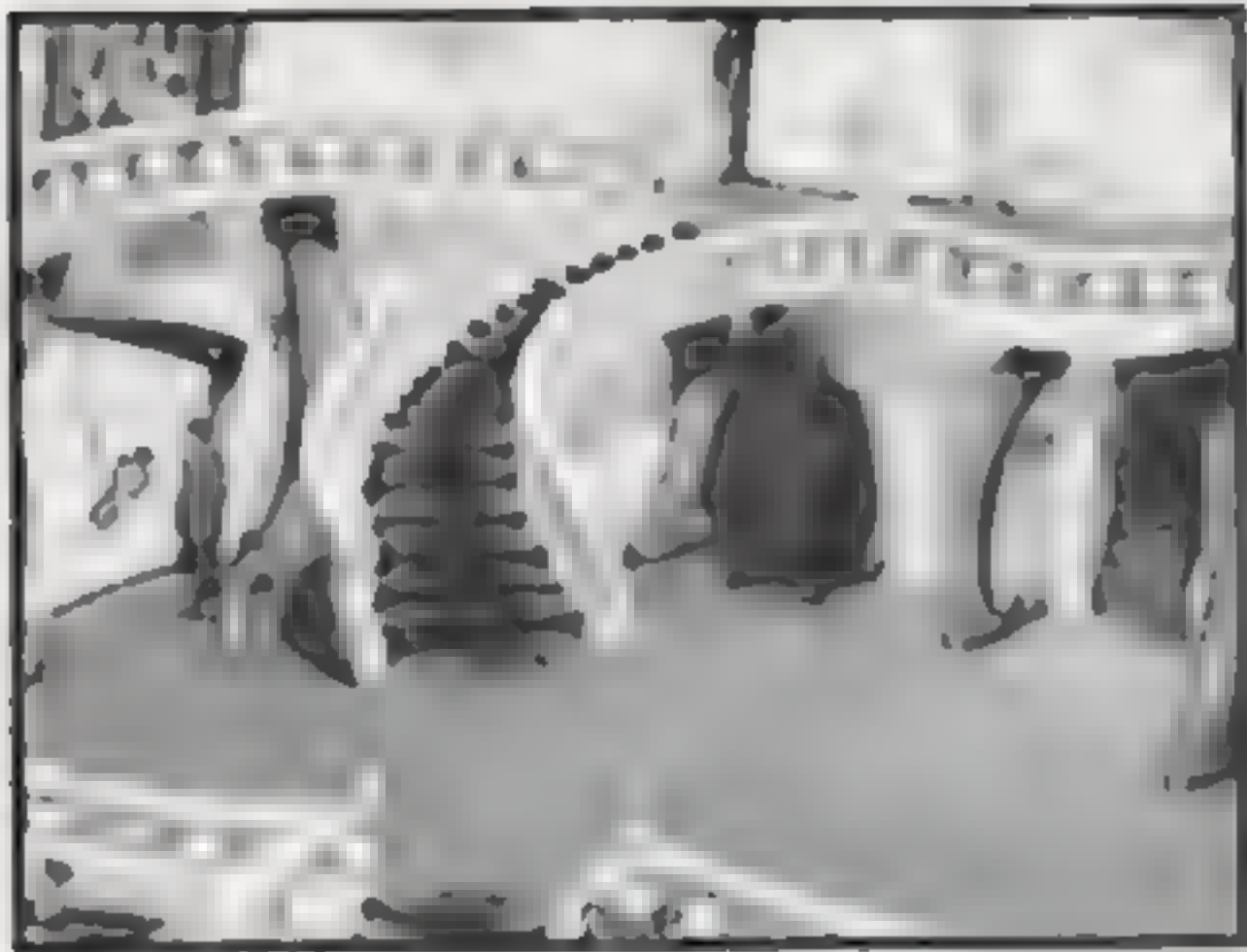


Luego haz clic con el botón izquierdo sobre la llave para cogerla.

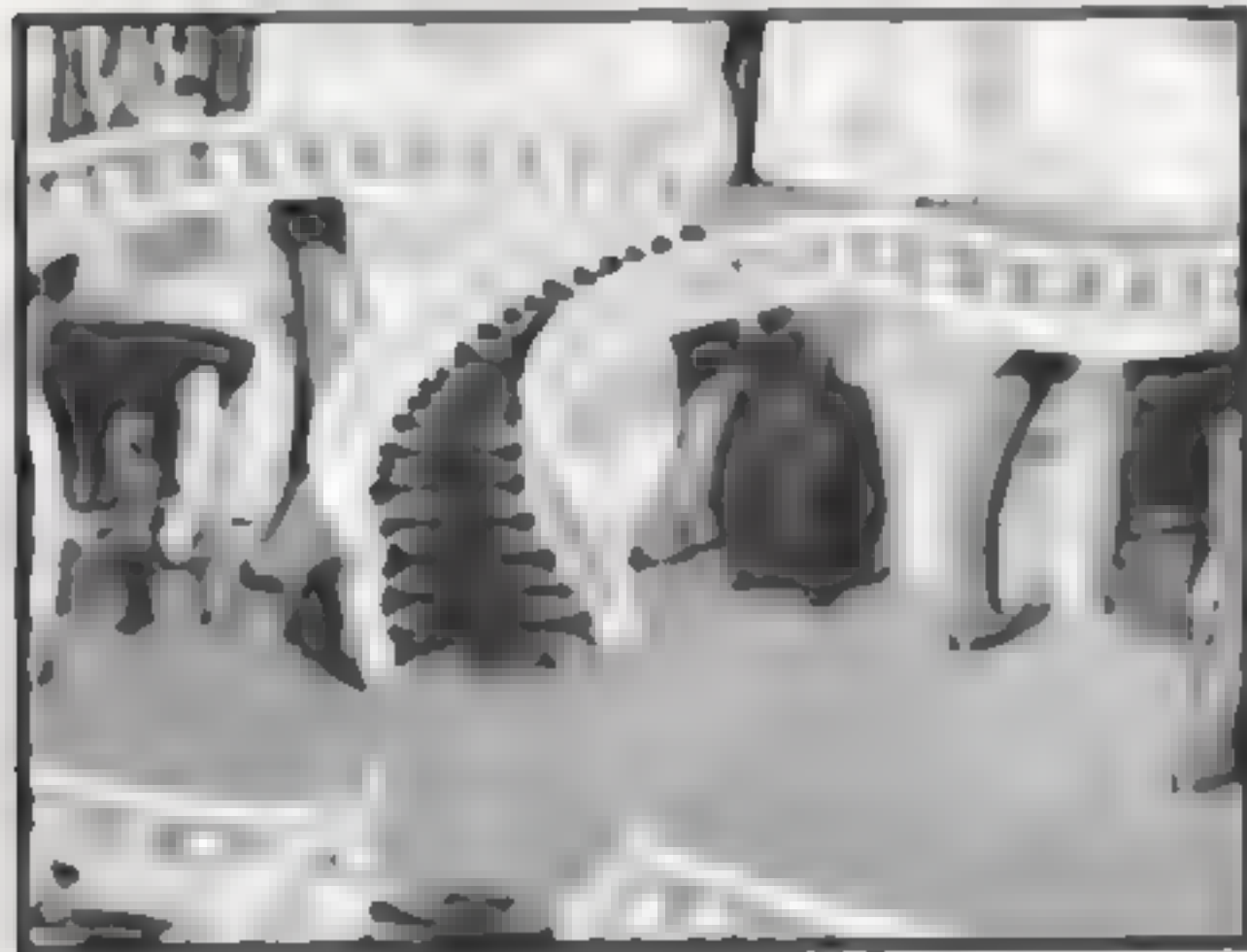
Saca la llave de su recuadro (en el saco) y haz clic con el botón izquierdo o derecho.

Así podrás volver a la escena del vestibulo.

El cursor aún debería ser el icono de la llave. Andrés está "sujetando" la llave.



Mueve la llave sobre la puerta cerrada y haz clic con el botón izquierdo.

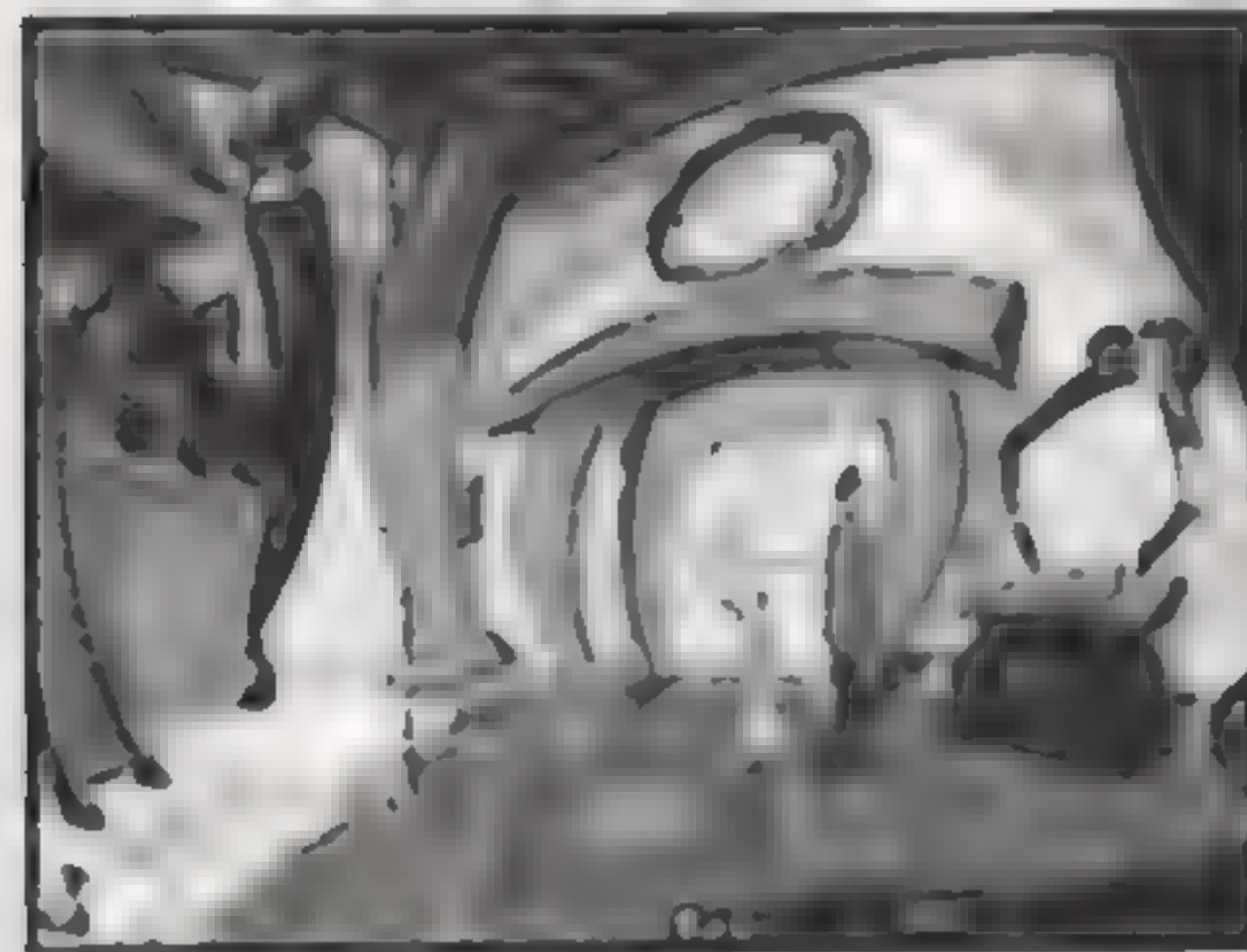


La llave entra, Andrés abre la puerta.

Estás ahora en el dormitorio del rey Hugo.

Hay una caja de música sobre un tocador a la derecha de la escena.

Coge la caja de música.



Mueve el cursor sobre la caja de música; éste se transformará en una mano que "coge".

Haz clic con el botón izquierdo para coger la caja de música.

El cursor debería ser ahora la caja de música; Andrés está "sujetando" la caja de música.

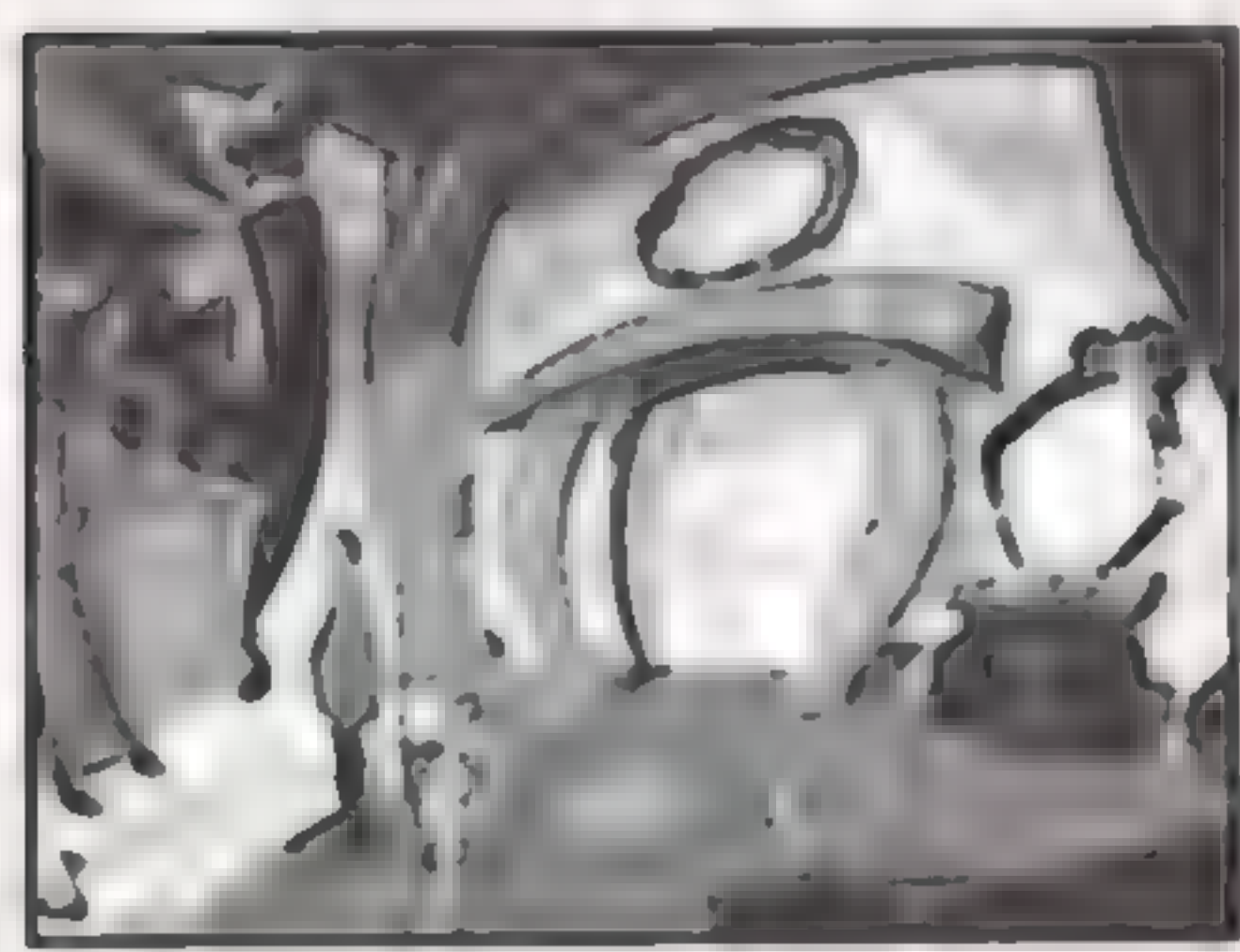
Usa el atajo de hacer clic con el botón derecho para guardar rápidamente la caja de música en el saco de Andrés.

Flux Tarambana al Rescate

Curiosear por el dormitorio un poco más.

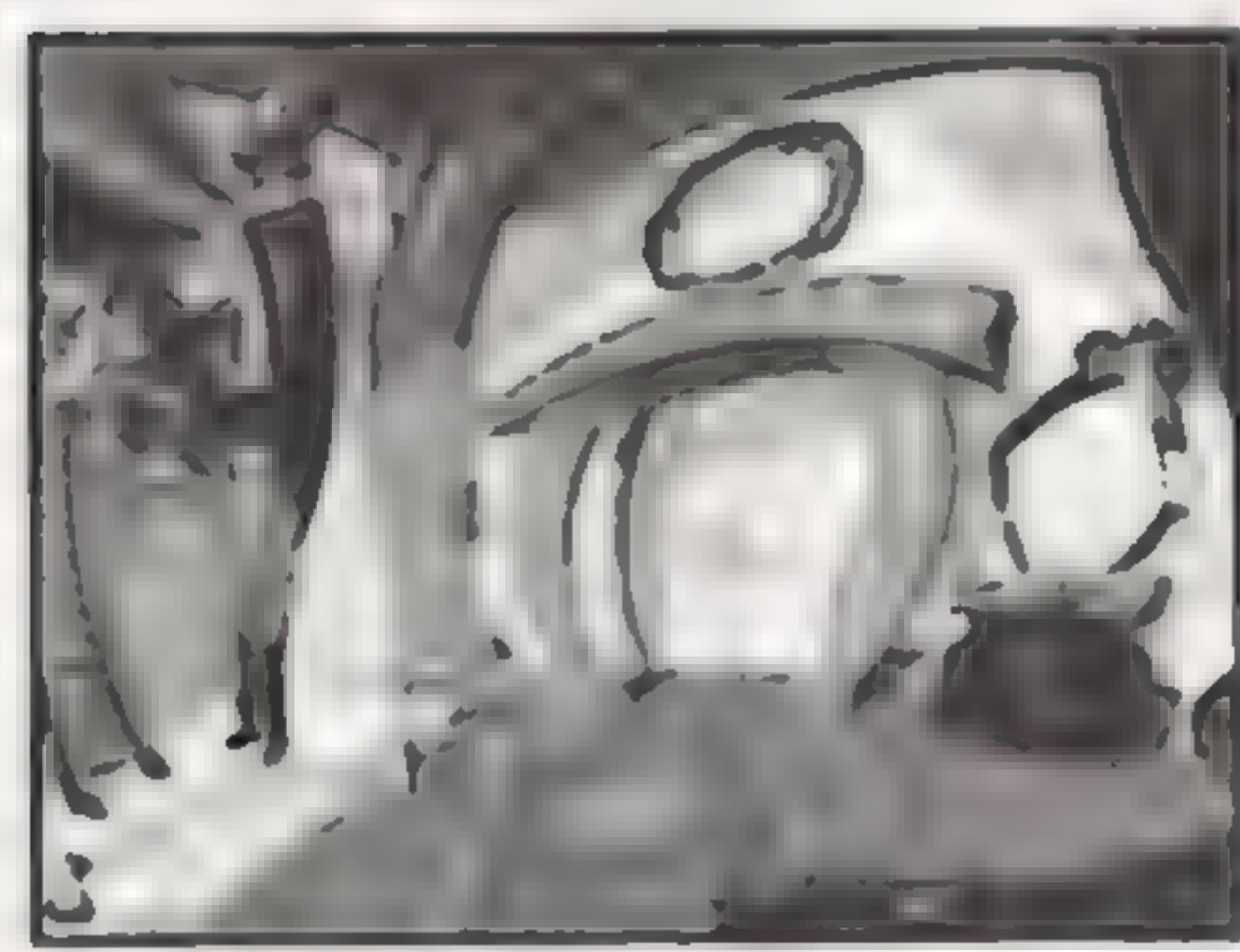
Hay una pequeña escalera que conduce a la cama del rey Hugo. Si Andrés "mira" la escalera (clic con el botón derecho sobre la escalera) descubrirá que la escalera no aguantará su peso.

Tal vez aguante el peso de Flux. Pídele a Flux que busque en la cama del rey Hugo.



Haz clic con el botón izquierdo sobre Flux para transformar el cursor en un icono de Flux.

Mueve el cursor con forma de Flux sobre la escalera y haz clic con el botón izquierdo para pedirle a Flux que suba por la escalera y busque en la cama.



Flux subirá por la escalera y mirará debajo de la almohada.

Ahí Flux encuentra un trozo de papel.

Cuando Flux baja de la escalera le entrega el papel a Andrés.

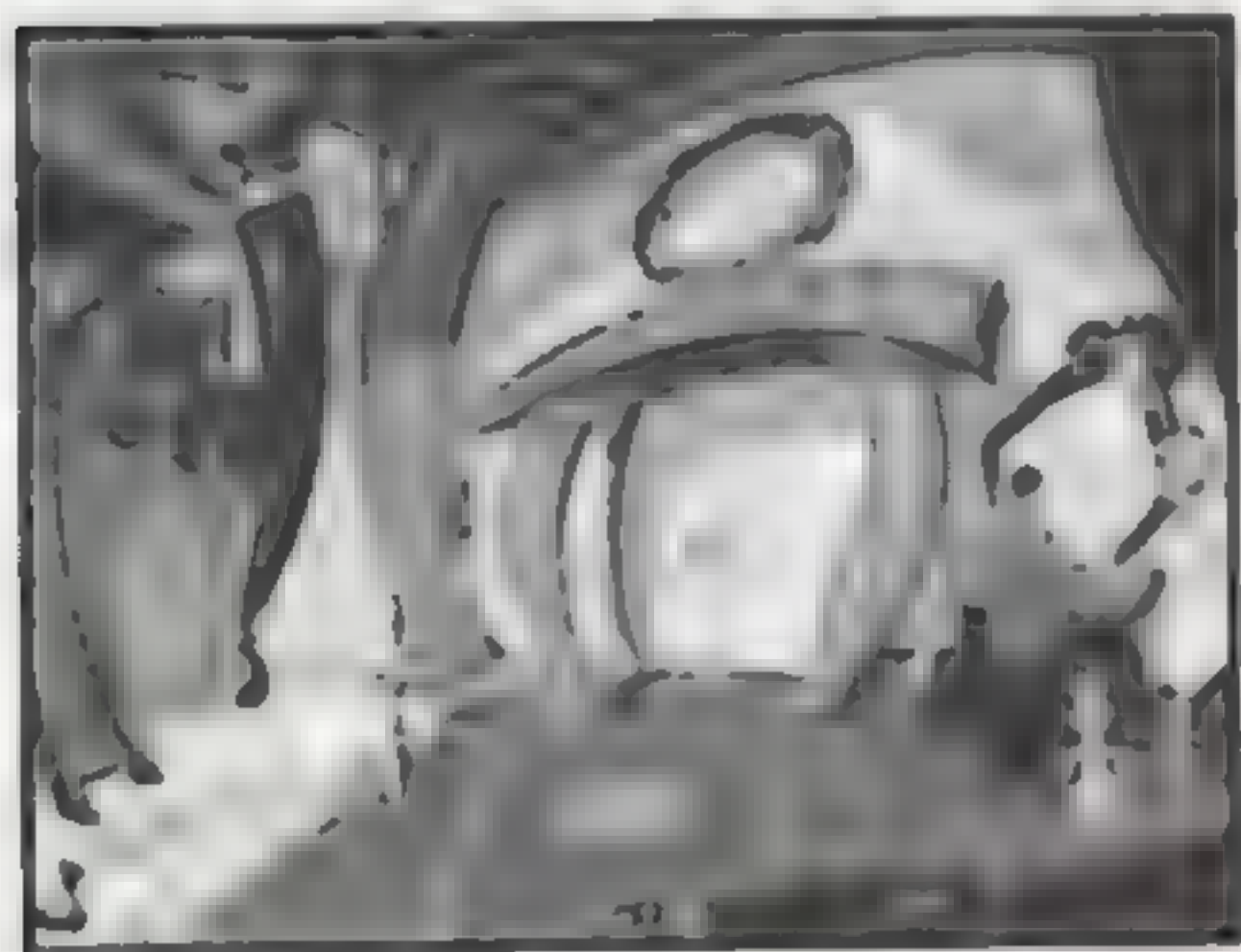
El papel parece ser una especie de vale de una tienda de disfraces.

El cursor ahora debería ser el vale, haz clic con el botón derecho para guardarlo en el saco.

Rompecabezas de los Cajones del Tocador

Regresa al lado del tocador.

Hay una nota a la derecha del espejo.



Mueve el cursor sobre la nota hasta que éste se transforme en una lupa.

Haz clic con el botón derecho para "mirar" la nota.

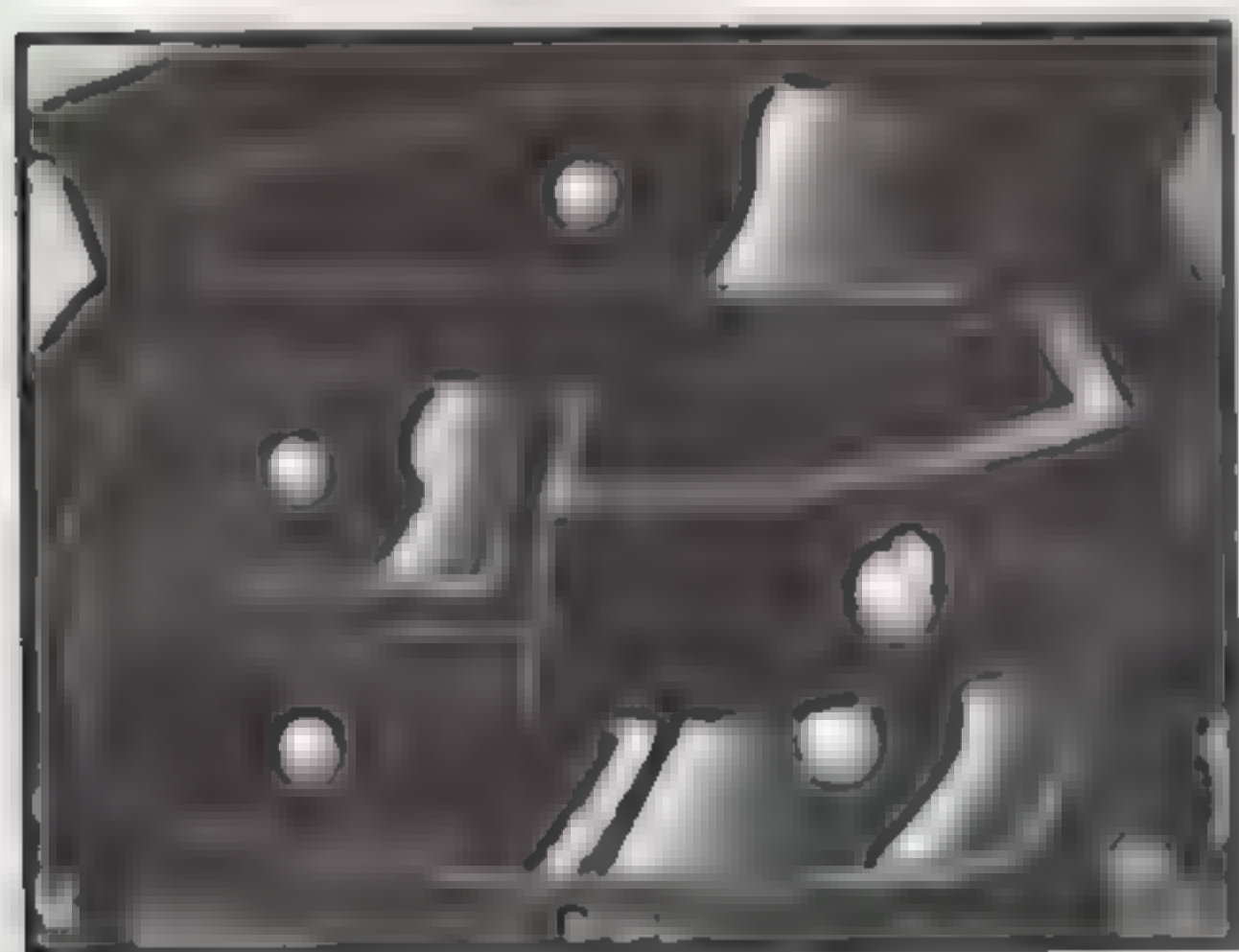
Andrés leerá la nota en voz alta.

Mueve el cursor hacia abajo sobre los cajones del tocador.

El cursor debería transformarse en una mano que se abre y se cierra.

Haz clic con el botón izquierdo para "usar" los cajones, de esta forma aparecerán en primer plano.

Fíjate que el cursor cambia siempre que lo mueves sobre cualquiera de los tiradores de los cajones.



Prueba a hacer clic con el botón izquierdo cuando el cursor esté sobre el tirador de un cajón cerrado, fíjate que el cajón se abre.

Prueba a hacer clic con el botón izquierdo cuando el cursor esté sobre el tirador de un cajón abierto, fíjate que el cajón se cierra.



Puede que también te hayas dado cuenta de que otros cajones se abren y/o se cierran al mismo tiempo que el que tú estás controlando directamente.

Sal de la pantalla de primer plano de los cajones

Mueve el cursor hacia el borde de la pantalla y haz clic con el botón izquierdo o con el derecho.

Echa otro vistazo a la nota del espejo.

Tal vez tiene algo que ver con los cajones...

Localización y resolución de problemas de Toonstruck

Esta sección proporciona algunas técnicas de localización y resolución de problemas para conseguir un rendimiento óptimo del juego. Por favor consueta también el archivo **readme.txt** como ayuda para problemas de última hora descubiertos justo antes de empezar.

Configuración

Si necesita cambiar la instalación de los ajustes de la configuración, ejecuta **SETUP.EXE** desde tu directorio de Toonstruck.

Es posible configurar manualmente muchos de los ajustes en Toonstruck para solucionar un problema. Antes de intentarlo, por favor lee la sección Problemas & Soluciones. El uso de esta sección no debería ser necesario si se siguió correctamente el programa de instalación.

Switches de Línea de Comandos (hacer caso omiso de TOONSTRK.CFG):

Uso: **TOONSTRK [opciones]**

- h Ayuda
- ? Ayuda
- u Invalidar UniVBE
- v Instalar UniVBE usando controladores VESA 2.0
- w No sincronizar con el monitor
- b Intentar datos de paleta DAC de 6 bits.
- p No programar la paleta (colores)

La mayor parte de la información de la configuración se ha obtenido del archivo **TOONSTRK.CFG**.

Puedes cambiar los modos de video ajustando los campos de anchura y de altura dentro de este archivo usando un editor de texto. La resolución soportada es: 640x400, 640x480, 320x200.

UniVBE

UniVBE es un prolongador BIOS de video generico compatible con VESA 2.0. Posibilita un rápido acceso lineal a la memoria de tu tarjeta de video. Para que Toonstruck se ejecute de forma óptima, UniVBE tiene que ser instalado correctamente o tendrás que usar un controlador de video VESA 2.0 suministrado por el fabricante de tu tarjeta de video. UniVBE es revisado constantemente y ha mejorado su calidad. Si tienes problemas para instalar UniVBE, puede que tu tarjeta de video no pueda ser soportada por la versión de UniVBE que viene con Toonstruck. Para más información consulta el web del software de SciTech: WWW.SCITECHSOFT.COM. Para obtener un controlador VESA 2.0 compatible, ponte en contacto con el fabricante de tu tarjeta de video. Sistema de archivo - CD ROM. Si arrancas bajo una ventana de Windows® 95 DOS, asegúrate de invalidar la opción Screen Saver (Salva Pantallas) bajo la etiqueta Misc del diálogo de Propiedades de la ventana de DOS.

Windows® 95

Para obtener un rendimiento óptimo de Toonstruck, te recomendamos arrancar desde MS DOS. Si tienes un sistema de 8 Mb puede que Toonstruck no arranque bajo una ventana de DOS. Si tienes un volumen bajo de sonido, o careces de sonido, comprueba que el controlador del volumen, al que se accede desde la barra de tareas, esté subido. Si tienes problemas para instalar la tarjeta de sonido, comprueba que los ajustes de autodetección en el programa de instalación son los mismos que los de Windows® 95 o simplemente arranca desde MS DOS. Los ajustes de sonido de Windows® 95 se encuentran en la sección de propiedades de la tarjeta de sonido bajo la etiqueta Device Manager (Administrador de dispositivos) en el icono System (Sistema) del Panel de Control. Si el rendimiento de tu CD es bajo, comprueba que los ajustes son los adecuados para tu unidad CD-ROM. Estos ajustes se encuentran bajo el Control Panel - System - Performance - (Panel de Control - Sistema - Rendimiento)

Problemas & Soluciones

El programa de instalación no introduce la sección de sonido configurando o muestra un error de su memoria (Out of Memory).

Puede haber un conflicto entre el Expansador de DOS usado en Toonstruck y el EMM386. Intenta eliminar el EMM386 del archivo Config.sys y vuelve a cargar tu ordenador.

El programa de instalación no autodetectó la tarjeta de sonido correctamente.

Intenta configurar manualmente los ajustes de la tarjeta de sonido, si los tienes, desde el programa de instalación usando SETUP.EXE. Selecciona Configurar Sonido. El programa selecciona luego selecciona Digital e introduce los ajustes específicos de la tarjeta de sonido. Si todavía no se oye el sonido, puede que tengas que ajustar el sonido manualmente (ver por ejemplo la sección de Sonido en los Digital Game Demos (Digital Demos) en el menú Select Digital (Seleccionar Digital).

No se oye el sonido cuando se selecciona Test en el programa de instalación.

Ver arriba

El ordenador se bloquea después de mostrar el título UVBElib

Hay un conflicto entre UVBE y uno o más programas funcionando en tu sistema. Intenta desinstalar uno de los programas Toonstruck. O si no ser que tienes uno de los componentes esenciales que se necesitan a continuación. Si tienes Windows para Windows y en la sistema, el programa EMM386.EXE podría ser la causa de conflicto. Intenta eliminar EMM386 del archivo Config.sys y vuelve a arrancar tu ordenador.

La pantalla se queda en blanco y no se oye el sonido o se deja de oír.

La configuración del video está causando un conflicto entre Toonstruck y uno o más programas funcionando en tu sistema. Intenta desinstalar uno de los programas Toonstruck. O si esto no funciona intenta invalidar la tarjeta de video intentando sincronizar con el monitor, tecleando TOONSTRK -W y si esto falla, teclea TOONSTRK -U -W.

La pantalla se queda en blanco pero se oye el sonido

La paleta de colores podría no haber sido programada correctamente en la tarjeta de video. UVBE puede haber detectado incorrectamente la tarjeta de video. Al intentar configurar un VGA, genera un mensaje de error (ver la sección de errores). Reinstalar correctamente UVBE tecleando TOONSTRK -U.

La paleta (colores) se muestra incorrectamente.

Ver arriba

La paleta (colores) aparece demasiado oscura

Puede que tengas una tarjeta de video VGA de 6 bits, que requiere datos en profundidad de paleta (tamaño de paleta) de 6 bits. Teclea TOONSTRK -6.

Los fallos de sonido o las distorsiones se oyen.

Puede que necesites cambiar la velocidad a la que juega el sonido de la tarjeta de sonido o puede que necesites seleccionar sonido mono en vez de sonido estéreo. El parámetro 'TimerRate' en el archivo TOONSTRK.DAT configura la velocidad a la que juega el sonido. Cuanto mayor sea el parámetro más rápido será el sonido pero el juego se moverá más despacio. Para mejorar mejor el valor para mono es 60 y para estéreo 120. Puede que la ordenador necesite un valor mayor así que ajustalo adecuadamente. Si estás utilizando el modo estéreo con un valor de 120 o más y el sonido aún falla, cambia el 'Estéreo = 1', introduce 'Estéreo = 0' y confirma 'TimerRate = 60' para seleccionar mono.

Aparece un mensaje de error diciendo que puede que Toonstruck se vea despacio o parpadeando.

La configuración óptima de video podría no haber sido ajustada en tu ordenador. Toonstruck requiere una tarjeta de video de 1 Mb para funcionar correctamente. Si tienes una tarjeta de video de 1 Mb y todavía te aparece ese mensaje de error, es posible que UVBE no haya detectado correctamente la tarjeta de video. Puede que esto se deba a que la tarjeta de video es demasiado nueva para ser soportada por la versión de UVCONFIG.EXE. Mira la sección sobre UVBE para más detalles.

Aparece un mensaje de error que dice: imposible configurar acceso lineal.

La configuración óptima de video podría no haber sido ajustada en tu ordenador. Toonstruck requiere un UVBE instalado correctamente o un controlador VESA 2.0. Mira la sección sobre UVBE o ponte en contacto con el fabricante de la tarjeta de video para obtener un controlador VESA 2.0 para tu tarjeta de video.

Aparece un mensaje de error que dice: Sin memoria

No tienes suficiente memoria para jugar a Toonstruck, la memoria está siendo utilizada por otro software o tu memoria está configurada de forma incorrecta. Toonstruck requiere un mínimo de 6 Mb libres. Si estás arrancando desde una ventana de Windows 95 DOS, vuelve a empezar desde MS-DOS si tienes un sistema de 8 Mb, o, si tienes mas, intenta cambiar la distribución de memoria en el cuadro de propiedades de sesión de DOS configurando la sección DPMI bajo la etiqueta Memory (memoria) a 8192. Si tu sistema usa el administrador de memoria EMM386.EXE intenta añadir el conmutador -NOMMS a la línea de comandos en CONFIG.SYS. Si tu sistema usa otro administrador de memoria como el QEMM, intenta invalidar la opción memoria expansiva usando la utilidad de configuración de administradores de memoria. Si esto no funciona, intenta eliminar referencias a EMM386 o a QEMM en el archivo config.sys.

Algunas veces las secuencias de película se ven a trompicones.

En algunos ordenadores (sobre todo en los 486) puede que veas una disminución de la resolución o de la velocidad de secuencia mientras estás viendo algunas secuencias de película (flicks). Si te ocurre esto, no te preocupes. Simplemente se debe a que el juego está tratando de mantener la sincronización entre sonido y película para que disfrutes Toonstruck de la mejor forma posible.

UniVBE y Uvconfig son copyright de SciTech Software. Reservados todos los derechos. Windows © 95, MS DOS y EMM386 son copyright de Microsoft. Reservados todos los derechos. QEMM es copyright de Quarterdeck. Reservados todos los derechos.

LOCALIZACION/RESOLUCION ADICIONAL DE PROBLEMAS

Antes de acudir al soporte técnico en busca de ayuda, primero verifica que la configuración de tu ordenador coincide o sobrepasa los requisitos del producto.

CREACION DE UN DISCO DE ARRANQUE

Si no tienes suficiente memoria, o si te surten bloques inexplicables o un error EMM386 012, utiliza un disco de arranque.

Antes de empezar

Antes de crear un disco de arranque necesitarás lo siguiente:

- Un disquete vacío para tu unidad A:.
- El contenido de tus archivos CONFIG.SYS y AUTOEXEC.BAT. Una forma fácil de obtener esta información es ir a C:\>prompt y teclear EDIT CONFIG.SYS. Haz clic en File (archivo) luego Print (imprimir). Tras haber imprimido los contenidos, haz clic en File (archivo) luego en Exit (salir) y haz lo mismo para tu archivo AUTOEXEC.BAT tecleando EDIT AUTOEXEC.BAT. (Si no tienes impresora también puedes copiar estos archivos a mano. No es necesario copiar todo el archivo. Sigue leyendo para determinar que líneas vas a necesitar.)

Para crear un "disco de arranque," inserta el disquete vacío en la unidad A y teclea FORMAT A: /S. Cuando te pregunte por la etiqueta simplemente presiona ←enter→ (intro).

El Archivo CONFIG.SYS

Ahora necesitarás crear nuevos archivos CONFIG.SYS y AUTOEXEC.BAT para tu disco de arranque. Empecemos con CONFIG.SYS. Ve a tu A:\>prompt tecleando A: y presionando ←enter→ (intro), y luego teclea EDIT CONFIG.SYS.

Este es un ejemplo de cómo debería quedar tu archivo CONFIG.SYS:

```
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE NOEMS
DEVICEHIGH=YOUR CD ROM DRIVER
DEVICEHIGH=YOUR SOUND DRIVER
DOS=HIGH,UMB
BUFFERS=40,0
FILES=40
```

Teclea cada línea tal y como aparece arriba. Para el controlador de CD-ROM, necesitarás obtener esta información de tu actual archivo CONFIG.SYS. Es la línea que contiene "/D MSCDoom" o similar. Algunos ejemplos de nombres de controladores son "DD260.SYS", "MIMCDAE.SYS", y "TSLCDR.SYS".

Mantén iguales todos los parámetros después del "xxx.SYS". Antes del signo "=", deberías tener solamente DEVICEHIGH. (Si éste es "/L:1,xxx", no lo incluyas.)

Si tu tarjeta de sonido necesita un controlador, como el MVSOUND.SYS de ProAudio Spectrum tendrás que incluir eso también. De nuevo, copia todos los parámetros después del nombre del controlador, pero asegurate de que la línea comienza con "DEVICEHIGH=C:\. "

Si usas DoubleSpace, tendrás que añadir la línea siguiente:

```
DEVICEHIGH=C:\DOS\DBLSPACE.SYS /MOVE
```

Si usas cualquier otro software de compresión de disco, tendrás que consultar tu manual para saber qué líneas tienes que añadir.

Guarda este archivo haciendo clic en File (archivo) luego en Save (guardar). Ahora sal haciendo clic en File (archivo) y luego en Exit (salir).

El Archivo AUTOEXEC.BAT

El paso siguiente es crear un nuevo archivo AUTOEXEC.BAT. En el A:\>prompt, teclea EDIT AUTOEXEC.BAT e introduce las líneas siguientes:

```
PROMPT$P$G
SET BLASTER=A220 I5 D1 T3
(Additional sound card information)
SET PATH=C:\DOS;C:\
LH C:\MOUSE\MOUSE.EXE
LH C:\DOS\MSCD.EXE /D:MSCDoom /M:20
```

La línea de "SET BLASTER" debería coincidir con la de tu actual archivo AUTOEXEC.BAT, no cambies los ajustes. (Sin embargo, asegurate de que esté escrito con mayúsculas.) Algunas tarjetas de sonido, como la SoundBlaster 16, tienen líneas adicionales. Deberías incluir cada línea para tu tarjeta de sonido en tu nuevo AUTOEXEC.BAT.

La línea para el controlador del ratón puede que varíe, y deberías copiar esta línea desde tu actual archivo AUTOEXEC.BAT. La línea debería constar solamente de "LH" seguido de un espacio, seguido de la ruta y del nombre del controlador del ratón. Si, por ejemplo, tienes una línea como la siguiente:

```
LH=L:\1.25\343 C:\MSMOUSE\MOUSE
```

tendrás que añadir la siguiente línea en tu nuevo AUTOEXEC.BAT.

```
LHC:\MSMOUSE\MOUSE
```


La línea para MSCDEX variará también por sistema. Asegurate de que el camino coincide con el de tu actual archivo AUTOEXEC.BAT. Por ejemplo, debe estar situado en "C:\CDROM\DRV\MSCDEX.EXE". Solamente deberías incluir dos parámetros: "M:20" y "D:au". El elemento /D debería coincidir con el de tu archivo CONFIG.SYS.

Tras haber terminado tu archivo AUTOEXEC.BAT, guárdalo haciendo clic en File (archivo) y luego en Save (guardar). Ahora sal haciendo clic en File (archivo) y luego en Exit (salir).

Tu disco de arranque está terminado. Guárdalo en tu unidad A:, y vuelve a arrancar tu ordenador. Tu ordenador debería arrancar ahora con la nueva configuración.

Creado por

Diseñador principal	Richard Hare
Diseñadora	Jennifer McWilliams
Programadores principales	Gary Priest, Doug Hare
Programadores	Michael Gater, Kevin Olson
Director artístico	Bill Skirvin
Diseñador de personajes	John Piampiano
Composiciones de vídeo	Laura Janczewski
Director de Vídeo Digital	Robb Hart
Director de Audio Digital	Keith Arem
Animación Producida por	Nelvana, Rainbow Animation
Productores	Ron Allen, Dana Hanna
Productor Ejecutivo	David Bishop
Ejecutivos encargados de Burst	Neil Young & Christopher Yates

REPARTO

CHRISTOPHER LLOYD como Andrés Tuido

REPARTO DE DOBLAJE EN CASTELLANO

SALVADOR ALDEQUER	ANDRÉS TRUIDO
HECTOR CANTOLLA	NEFASTUS
RAFAEL ALONSO	FLUX TARAMBANA
PEDRO SEMPSON	REY HUGO
LUIS MARÍN	CAERO
LUIS VALERA	ARSENIO RICINO
J LUIS GIL	PINCHO VILLA
REFAEL DE PENAGOS	MAYORDOMO JUANETE
ANGEL EGIDO	DONATO
CARLOS KANIOSKY	CAMARERO
M A VARELA	CUIDAPÁAROS, RENATO
ALFONSO LAGUNA	CACHIVACHE
MARIA DEL PUÍ	DOLORES FUERTES
ISACHA MENJÍBAR	FLAFFY
J. L. ROVIRA	JIM



LUCÍA ESTEBAN	LADY INFORTUNATA
ANA A GARCIA	MARGA
MAYTE TORRES	POI
MIGUEL ZÚÑIGA	SADY
ROSA M' BELDA	VICTORIA LUQUINA
CARLOS ISBERT	L B. FERÓZ
J A CEINOS	CASIMIRO
ABRHAM AGUILAR	ESTORNINO, GUARDA 2
M' JESÚS GIL	SECRETARIA, GUARDA 1
JOSE ESCOBOSA	MALASOMBRA
ANTONIO FERNANDEZ	MC MOQUILLO
EDUARDO BOSCH	MILITO
EDUARDO GUTIERREZ	O'REJA
FÉLIX ACASO	BOCACHO
CHARO MORENO	RECEPCIONISTA, DR. PAYNE
M.A. DEL HOYA	AGENTE SANITARIO
MARIO MARTIN	INVENTOR DE ROBOTS, VOS AUTÓMATA
ALBERTO OVEJERO	INGENIERO DE SONIDO
EDUARDO GUTIERREZ	DIRECCIÓN DE ACTORES
ESTUDIO DE SONORIZACIÓN	SINCRONÍA, S.A.

Diseño Adicional

Basado en una idea original de
Cowan
Guion Adicional
Ayudante de Diseño

David Bishop & Richard Hare
Richard Hare, Jennifer McWilliams, Mark Drop
Sheily Goldstein, Sib Ventress
EM Stock

Programación Adicional

Programadores
Herramientas y Tecnología
Procesamiento de Película

Juan M. Alvarado, Paul Duncanson, Kevin Aguilar
Tommy Rolfs, Steve Heimstra, Mike Michaels, Burst Int Department
Steve Ganem

Artistas Adicionales

Supervisión de Animación
Composiciones de Video Adicionales
Composiciones de Fondo & Maquetas de Color
Diseños de Fondo
Animadores de Fondo
Modelados 3D
Modelados 3D Adicionales
Storyboards
Animación de Fondo
Clean up
Escaneado (Cámara de Fondo)
Enmascarado

(Rainbow) Perry Zombolas
Jennifer Terry, Jeanne Brinker
John Piamplano, Bil Skirvin
Maurice Morgan, Nathan Ota, Candace Mammarella, John Piamplano, Bil Skirvin
Laura Janczewski, Bil Skirvin, John Piamplano, Mark Soderwall
Molly Talbot
Doug Cope, Max Chapman, Martin McDonald, Quinno Martin
Susan Mazer, Allan Gibson, Perry Zombolas, John Piamplano
Laura Janczewski, Ray Huerta, Perry Zombolas, John Piamplano, Gary Mc Carver, Jacqueline Correy
Jennifer McChristian, Bev Chapman, Mila Kelly, Ray Huerta
Mark Walat, Mila Kelly, Susan Haight
Bersey Grey

Producción Adicional

Producción Técnica
Ayudante de Producción

Doug Hare, Gary Priest
Richard Hare



Vídeo

Producción de Acción en Directo
Director de Acción en Directo
Dirección Adicional: Direction
Director de Producción
1er Ayudante de Director
2do Ayudante de Director
3er Ayudante de Director
Operador de Cámara
Director de Iluminación
Maquillaje: Penquerna
Arquitecto Cinematográfico
Encargado de Vestuario
Ayudante de Cámara Principal
Ayudante de Cámara
Electricista
Técnico de Vídeo
Operador de Cinta
Director de escenario

Estudios
Equipo de Vídeo
Teleprinter
Supervisor de Guion
Catering: Country
Motorhome Proporcionado por

Richard Hare
Joel Paley
Lou Chagans
Lou Chagans
Chris Ashford
Jeff Gordon
Marc Curtis
Greg Kendrick
Charles Miller
Craig Dorsey
Renee Davenport
Gus Vasquez
J.D. Aspland
Brent Morgan
Todd Yates
Don Amerine, Rob Wright
Mike Wagstaff

PJ Studios, Burst
Burst, PJ Video
Vix-Q Teleprompting Services
Simon Lebeck
Garden Caterers, Gavin McCullen @ Virgin Cafe
Wrap It Motorhomes

Producción Postdigital

Supervisor de Efectos Especiales
Edición de Vídeo
Video Compositing
Casting de Actores

Robb Hart
Lou Chagans, Robb Hart
Robb Hart, Jeff Gordon, Katie Nook, Tristan Tang, Alex Tang, Todd Griffith, David Adams
Tony Shepard

Audio

Autor del Sonido y la Música de Animación
Efectos de Sonido del Juego
Música Original Compuesta por
Música Adicional
Coordinador del Departamento de Audio
Directores de Diálogos
Procesamiento y Edición de Diálogo
Equipo de Grabación y Mezclas
Ingenieros de Grabación: Burst
Casting Adicional: Grabado en
Casting de Voces

Keith Arem
Joey Kuras
Keith Arem
Associated Production Music
David Fries
April Winchell, Rich Hare
Mical Pedriana, David Fries, Joey Kuras
Burst
Keith Arem, Mical Pedriana
Waves, Pacific Ocean Post, LA Studios
April Winchell

Nelvana:



Animación producida por: Nelvana
Productores Ejecutivos
Productores Cooperativos
Director de Supervisión
Director Técnico
Director de Sistemas Técnicos
Supervisor de Composiciones Storyboard
Director de Animación
Jefes de Producción
Composición
Diseño de Color
Ayudantes de Producción
Animadores Principales

Ayudantes de Animación
Testador de Animación
Escaneos
Controlado por Ordenador

Testeadores de Controlado

Michael Hirsh, Patrick Loubert, Clive Smith
Roger Taylor
Heather Walker, Cynthia Taylor
Peter Hudec
Fred Corbetta
Bob Smith
Shane Doyle, Bob Smith
Hugh Daffy, Jennifer Hiltner, Mitch Nelson
Elm Hare Artworks Inc.
Dale Cox
Aidan Closs, Kim Knapp, Cindy Kuntzie
Bill Giggie, Jeff Astolfo, Karen Lessman, David Soren, Stuart Shankley, Grant Lounsbury,
Stephen Baker, John Williamson, Enzo Avolio, Mitch Rose, Tony Tulipano, Ian Mah, Jamie Whitney
Heather Doyle, Ron Kilbride, Paul Mota, Andrew Murphey Mee, Mel Vavaroutsos, Lee Cadieux
Rodina Mitulescu
Chris Richards, Bert Berger
Boszena Klichta, Tomoko Sasaki, Gordanna Penfound, Nasrim Monem, Andrew Baggley,
Alarie Nurm, Ronnie Shum, Andrew Adolphus, Madis Saks, Rebecca Orr, Jen Hopewell, Remi Klichta,
Eugene Martinez, Hyun Oki, Dylan Wickware, Sean Whitehead
Judy Lem

Coordinador de Ordenadores
Compositers
Breakdown Editor
Equipos de Producción Adicionales

Animación Adicional Proporcionada por

Rainbow Estados Unidos

VP A Cargo de la Producción, Raditek
Director de Ultramar, Animación Rainbow
Director General, Animación Rainbow
Director en U.S., Dibujos Animados Rainbow

Animación Rainbow (Filipinas)
Director General
Director
Animadores

Animación producida por Rainbow

Animación de Fondo Adicional proporcionada por

Jefe de Producción
Animadores

VIE Inc.

Control de Calidad (CC)

Director de Grupo del CC
Planificación/Administración del CC
Soporte Técnico del CC
Jefe de Grupo del CC
Productos del CC
Analistas

Marketing

Vicepresidente de Marketing
Director de Marketing
Director del Producto
Manual Producido por
Guía de Localización de Problemas
Manual Escrito por
Libro de Pistas Publicado por
Libro de Pistas Escrito por

Embalaje & Diseño Manual por
Maqueta
Fotografía

Negocios y Asuntos Legales

VP de Negocios & Asuntos Legales
Director de Negocios y Asuntos Legales
Asesor Jurídico
Paralegal

VIE Reino Unido

Productor para el Reino Unido
Director de Producto

VIE Alemania

Director de Producto
Traducido por

VIE Francia

Director del Producto
Traducido por

VIE España

Director del Producto

Lynda Haynes
Matt Payne, Eilat Harel, Mona Zaidi, Justin Andrews, Carin Macinroy
Noda Tsamardos
Hanho Heung Up Co. Ltd

Animación Rainbow

Glenn Higa
Sam Im
Lynn Helsel
Jerald Kim

Chris Frye
Hyo Sun Hwang
Richomond Zuno, Zaldy Zuno, Jojo Badiola (Rodolfo Badiola), Yang Young Don,
Hyun Seok Kim, Seung Geon Kim

Mondo Media

John Evershed
Aubrey Ankrum, Kate Aragon, Richard Fong, Peter Herrmann, Sebastian Hyde, Dean MacDonald,
Katie O'Shea, Svea Sereidin, Yu Fen Shen, Jane Sommerhauser, Shelline Vandermeij

David Maxey
Chris McFarland
Paul Moore
Stacey Mendoza

Gordon Madison, Paul Shoener, Victor Rodriguez, Dave Johnson, Mitch Feldman

Russell Kelban
Jane Gilbertson
Robin Kausch
Lisa Marcinko
Gary Priest
Robin Greenman, Lisa Marcinko, David Bishop, Richard Hare
Brady Books
Bruce Harlick

Definition, Londres
Synapse
Phil Ward

Felicia Cohen
Scott Maples
Chris Drews
Carolyn Whene

Diarmid Clarke
Matt Walker

Marc Buro
Rolf Busch

Sophie Cristobal
Stephan Radoux

Concha Verdasco

Traducido por

Berna Aguado & Blanca Valladares

Soporte Técnico Adicional
Tecnología de Audio

Human Machine Interfaces, Inc.
www.humanmachine.com

Compresión de Película

RAD Software

Soporte SVGA

SciTech Software

Agradecimientos especiales:

Martin Alper, Michele DiLorenzo, Tom Allen, Rand Bleimeister, Scott Berlin, Russell Kelban, Tom Zimmerman, Tim Chaney, Sean Brennan, Simon Jeffery, Thierry Braille, Louie Beatty, Martin Spliss, Doug Johns, Danielle Woodyatt, Samantha Woods, Christian Weikert, Teresa Nuñez, Robert Devereux, Karen Green, Lara Stein, Jesse Taylor, Kelly Turner, Mark Kelly, Rod Humble, Julian Rignall, Chris Bauer, Donelle Interdonato, Christine Parrott, Mayette Serrano, Julie Crabtree, Gavin McCullen, Clare Bishop, Elaine Hare, Elizabeth Hare, Kimberly DeLamar, Lori Carrillo, Mary Lee-Piampiano, Barbara Ziers, Selly Hehner, Ledley Ballou, Laura Collyer, Amanda Talbot, Todd LeValley, Valerie Arem, Anita Chagaris, Slawomir Janczewski, George Thompson, Mike Kuisel, Jennifer Gater, Mike Legg & Mike Grayford from Westwood Studios & Charles Cecil por 'echarme una mano.'

©1996 VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT (Europe) Ltd.. All rights reserved. Toonstruck is a registered trademark of Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises, Ltd. Portions © 1993-1995, SciTech Software. Uses Smacker Video Technology. © 1994 INVISIBLE, INC. D.B.A. RAD SOFTWARE.

SERVICIO TECNICO Y SERVICIO AL CLIENTE:

Puedes contactar con nuestro departamento de soporte técnico llamando al (91) 578.13. 67. Esta línea está operativa de lunes a viernes de 9.00 a 14.00 horas y de 15.00 a 18.00 horas. Cuando nos llames asegúrate de estar sentado frente a tu ordenador, si es posible, con lápiz y papel a mano. Antes de llamar, recoge cuánta información creas pertinente sobre tu ordenador: marca, modelo, periféricos, RAM y espacio en disco duro, tarjeta gráfica, monitor y una lista completa de tus archivos CONFIG. SYS y AUTOEXEC. BAT.

También si deseas puedes dirigirnos tus preguntas por fax al número (91) 575.45.88.

Departamento de Servicio al Cliente
Virgin Interactive Entertainment España, S.A.
Hermosilla, 46
MADRID 28046



©1996 VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT, INC. All rights reserved. Toonstruck is a registered trademark of Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd.
Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises, Ltd. Portions © 1993-1995, SciTech Software. Uses Smacker Video Technology. © 1994 INVISIBLE, INC. D.B.A. RAD SOFTWARE.

Virgin Interactive Entertainment, Calle Hermosilla 46, 28007 Madrid, Spain